

Скоро: Soldiers at War • Grand Prix Legends • Hexplore
Уже: Die by the Sword • Spec Ops • Battle Zone • Jorneyman Project 3 • F–15 • M1 Tank Platoon II • Rebellion: Star Wars

#4'1998

GAME EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

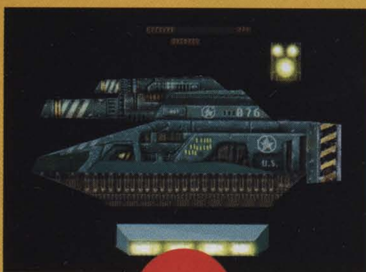


стр. 9–18

Возвращение блудного StarCraft'а

Battlezone

Battlezone — action'образная, можно даже сказать, аркадная стратегия (или все же стратегообразный action?), игра, стремительно набирающая популярность по всему миру. Читатель не может обвинить нас в сокрытии информации об этом шедевре: мы пишем о Battlezone уже несколько месяцев подряд. Однако сегодня предположительно-восторженный тон мы сменим на осторожно-профессиональный. Игра наконец продается, и пришло время подводить итоги.



50

M1 Tank Platoon II

Пожалуй, не найти уже человека, который не знал бы, что такое "Абрамс". Конечно, на данный момент виртуальных "Абрамсов" в природе существует чуть меньше, чем, скажем, виртуальных F-16, но этот разрыв неуклонно сокращается.
Впрочем, очень может быть, что ситуация изменится. Последний "Абрамс" оказался таким, что продолжать серию, по-видимому, уже бессмысленно. Достаточно сказать, что он был исполнен фирмой под названием MicroProse. И называется M1 Tank Platoon II.



101

Spec Ops: U.S. ARMY Rangers

Разочаровываться от Unreal мы давно научились, а вот ждать Spec Ops: US ARMY Rangers — еще нет. Отчасти в этом виноваты и сами разработчики (вкупе с издателями): грандиозного шума вокруг игры не наблюдалось даже в мелкоскоп, на рекламную раскрутку, вероятно, просто не хватило денег (или не сочли возможным? — мол, достойное само пробьется)



32

Борьба с временем подручными средствами
Солюшен к игре The Jorneyman Project 3: Legacy of Time

86





СОВЕТЫ И СОЛЮШЕНЫ

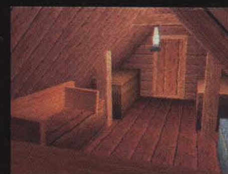




Философия наемника
Советы по прохождению игры Warhammer: Dark Omen

64









"Никита" делает квесты. Такой новостью, пожалуй, уже никого не удивишь. Что только не называют квестами наши разработчики! От детских обучалок до сборников головоломок. Поэтому скажу так: то, что делает "Никита", — это действительно квесты. И вы сможете в этом убедиться, прочитав наши интервью с теми, кто работает над тремя ее "адвенчурными" проектами — "Шестое измерение", "Робинзон" и "Бармалей-99".

78

STARCRAFT

Письмена ... 4

В центре

Повторение пройденного ... 9

Краткий курс по разведению монстров в домашних условиях ... 14

Starcraft

Action

В ожидании игры ... 20

Первый взгляд

BG и колеса ... 24

Monster Truck Madness 2

Диагноз

Тяжелая мясницкая работа ... 26

Die by the Sword

Шестиколесный шелкопряд ... 30

Shadow Master

Игра цвета хаки ... 32

Spec Ops: U.S. ARMY Rangers

Парни с нашей улицы ... 36

Fighting Force

Быстрый никакой ... 38

Powerboat Racing

Погода и свет ... 40

Ultim@te Race Pro

Стратегии

В ожидании игры ... 44

Первый взгляд

Помощник Ромеро ... 46

Dominion

Орел на колесах ... 47

Extreme Tactics

Унесенные взрывом ... 48

Soldiers at War

Диагноз

Судьба сержанта ... 50

Battlezone

Интервью

Гонки в вакууме ... 54
Главный дизайнер Battlezone Эндрю Голдман об истинной истории освоения ближнего космоса

Диагноз

Звездные войны навсегда ... 58

Star Wars Rebellion

Парад уродов, или Пара слов о пользе наркотиков ... 62

Warbreeds

Интервью

Черти в Темном омене ... 64
Дизайнер Dark Omen об особенностях своей игры и ее отличиях от "Рогатой крысы"

Впрок

Философия наемника ... 66
Советы по прохождению игры Warhammer: Dark Omen

Warhammer: Dark Omen

Квесты

Моя игра

Есть ли жизнь на Марсе, и если есть, то как с ней бороться ... 72

В ожидании игры ... 74

Первый взгляд

Чудеса Reah,
или Квест по-польски ... 76

Reah

Интервью

"Никита" делает квесты ... 78
Режиссер "Робинзона" Дмитрий Генин: "Чувствую себя художником Ивановым..."

Последний двухмерный Бармалей ... 80
Руководитель проекта "Бармалей-99" Андрей Головлев: "Я — максималист!"

Пчела-девица ... 81
Авторы игры "Шестое измерение" за Descent без насилия

Диагноз

Интерактивная Америка ... 83

The Simpsons: Virtual Springfield

В поисках испорченного времени,
или Как защитить историю от самой себя ... 84

The Jorneyman Project 3: Legacy of Time

Впрок

Борьба с временем подручными средствами ... 86
Солюшен к игре The Jorneyman Project 3: Legacy of Time

Симуляторы

В ожидании игры ... 92

Первый взгляд

Мужчина и машина ... 94

Grand Prix Legends

Диагноз

На спринтерской дистанции ... 96

Burnout: Championship Drag Racing

Двуглавый "Орел" ... 98

F-15

Последний из "Абрамсов" ... 101

M1 Tank Platoon II

RPG

В ожидании игры ... 106

Первый взгляд

Назад, в прошлое ... 109

Ancient Evil

Откусите ему ухо ... 111

Quest for Glory 5: Dragon Fire

Скромное обаяние аркады ... 112

Hexplore

Впрок

Закрывая тему... ... 114
Матерый онлайновый боец Скар продолжает делиться секретами мастерства Ultima Online

Ultima Online

Игровое железо

Тестирование

Все шесть ... 118
Железный отдел Game.EXE тестирует джойстик Logitech Cyberman 2

Три лика Voodoo ... 119
Железный отдел Game.EXE тестирует сверхновый ускоритель Monster 3D II

Железки на заметку ... 124

In This Issue ... 127

Упоминаемые в номере игры

"Бармалей-99" ... 80
"Железная стратегия" ... 92
"Паркан-2" ... 92
"Робинзон" ... 78
"Тунгуска" ... 21
"Шестое измерение" ... 81
Aces: The X-Fighters ... 93
Ancient Evil ... 109
Battlezone ... 50, 54
Beneath ... 74
Brainy Ball ... 74
Burnout: Championship Drag Racing ... 96
Command & Conquer: Tiberian Sun ... 44
Die by the Sword ... 27
Dominion: Storm over Gift3 ... 46
Extreme Tactics ... 47
F-15 ... 98
Fighting Force ... 36
Final Fantasy 7 ... 106
Grand Prix Legends ... 94
Hexplore ... 112
Leisure Suit Larry's Casino ... 74
Monster Truck Madness 2 ... 24
M1 Tank Platoon II ... 101
Nascar 3 ... 93
Powerboat Racing ... 38
Quake 2: The Reckoning ... 20
Quake 3 ... 20
Quest for Glory 5: Dragon Fire ... 111
Reah ... 76
Shadow Master ... 30
Soldiers at War ... 48
Spec Ops: U.S. ARMY Rangers ... 32
Star Control 4 ... 20
Star Wars Rebellion ... 58
StarCraft ... 10
Swords & Sorcery:
Come Devils, Come Darkness ... 107
The Jorneyman Project 3:
Legacy of Time ... 84, 86
The Simpsons: Virtual Springfield ... 83
Thief: The Dark Project ... 22
Titanic: Adventure Out of Time ... 74
Ultim@te Race Pro ... 40
Ultima Online ... 114
Underlight ... 106
Warbreeds ... 62
Warhammer 40.000: Chaos Gate ... 45
Warhammer: Dark Omen ... 64, 66
Wheel of Time ... 108

GAME.EXE #4 1998

Игорь Исупов
гл. редактор
garry1@online.ru

Александр Вершинин
RPG
versh@online.ru

Михаил Новиков
новости
mnovikov@computerra.ru

Ольга Цыкалова
квесты, логика
ocikal@aha.ru

Наталия Дубровская
квесты, логика
dubrovsk@online.ru

Олег Хажинский
стратегии
olegexe@online.ru

Х.Мотолог
action
khmotolog@computerra.ru

Андрей Ламтюгов
симуляторы
alamtug@aha.ru

Николай Радовский
железо
nradov@computerra.ru

Гамлет Маркарян
дизайн, верстка
hamlet@computerra.ru

Денис Гусаков
дизайн, верстка
dgusakov@computerra.ru

Адрес редакции
117419, Москва,
2-й Рощинский пр-д., д. 8

Телефоны
(095) 232-2261
232-2263

Факс
(095) 956-1938
956-2385

E-mail
game.exe@computerra.ru

Распространение
ЗАО "Компьютерная пресса"
дир. Сергей Тимошков
тел.: (095) 232-2261
e-mail: kpressa@computerra.ru

Издатель
Издательский дом "Компьютерра"

Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 43500 экз.

Реклама в номере

"1С" ... 4 стр. обл., 25, 73
"Бука" ... 57
"Диал Электроникс" ... 77
"Дока" ... 39
"Инфорсер" ... 121
"Канопус" ... 45
"Коминфо" ... 5
"ЛайтПро" ... 103
"Никита" ... 11
"Партия" ... 23
"Совам Телепорт" ... 42
"Техника-Сервис" ... 119
"Элвис Телеком" ... 82
CompuLink ... 3 стр. обл., 128
ElectroTECH Multimedia ... 61
Interplay Russia ... 95
R. & K. ... 2 стр. обл., 1
Soft Club ... 15

Редакция Game.EXE благодарит компании **"Софт Клаб"** (232-6952) и **"Электротех Мультимедия"** (921-7777) за предоставленные для рецензирования игры.

Наши и Close Combat 2

Здравствуйте!

Читаю ваш журнал с первого номера "Магазина". Геймер со стажем: 8 лет ломаю "клавы" и порчу мыши, регулярно выкидывая $ на upgrade. Пишу в журнал не впервые, но своими впечатлениями решил поделиться только сейчас (ранее только задавал вопросы — "железному" отделу).

Честно говоря, за все годы "геймерства" конкретно с любимым игровым жанром так и не определился: могу лишь обозначить игры "интересные" и те, "в которые не играю, хотя пытался". К "интересным" отношу Dune 2, X-COM 1, 2, 3, F1 GP2, Diablo, Fallout, WC: Prophecy, Close Combat: A Bridge Too Far (далее — CC2). Как видите, отдельной привязанности к какому-либо жанру нет.

Пробовал Q2 — и один, и с друзьями, но — не берет. И 3Dfx есть, и по сетке рубился, и через I-net... глухо! Может быть, хочу "идеальную" игру? Чтобы "уйти" в нее на долгие месяцы?..

"Дык, кто ж ее не хочет?!" — скажете вы...

Но нет пока таких игр, да и будут ли? Хмм, что-то я отвлекся...

Итак, около месяца назад попал я в Internet Gaming Zone имени товарища Б.Г. Походил, посмотрел... и увидел CC2 online. Вступил в Case's Ladder — и понеслось! Вы не представляете, как приятно громить янки, доказывая им, что Войну выиграли мы, русские! До чего же они странный (хотя можно и покрепче сказать) народ! После моего ответа на стандартный вопрос: "Where a u from?" — "Moscow, Russia", следуют душещипательные восторги: "Wow, cool, amazing! " и т.п. Когда их спрашиваешь: "Почему такая бурная реакция?", отвечают: "А у вас, что, I-net в России есть?!" И начинаешь им травить про бурых медведей на улицах, холода, водку рекой, балалайку и т.д. Делают квадратные глаза 8-0, хихикают, но некоторые верят!.. Но вернусь к игре...

CC2 в single, конечно, уступает живому противнику, хотя бывают игроки, которых нельзя сравнить с компом, — слабоваты... Сам я сыграл около 30 битв в Ladder и сейчас имею 89-й ранг из 500. Кроме меня "наших" здесь еще трое: RedAvr, RedFlag_ и Rex_rus. RedAvr входит в Top10, он 8-й.

Вот у меня и возникла мысль-просьба: сходите, пожалуйста, посмотрите — может, чего и напишете в .EXE... Появится статья, люди узнают и увидят CC2 совсем в другом свете! Динамика, хитрость, маневр, засады и прочее, прочее, прочее! Совсем другая игра!.. (Может, она и есть "идеальная" для меня?) Может, поймут наши генералы, что НЕЛЬЗЯ одними танками воевать на городских улицах! Да и если "наших" станет больше, значит, будет еще веселее.

Вот и все, что хотел сказать.

Счастливо, до встречи на Son Bridge!

С уважением,

Владимир "BUG_rus_" Косов (Москва, kokos@aha.ru).

Олег Хажинский *(olegexe@online.ru): А почему нет, Владимир? Каждый ищет свою идеальную игру, а найдя ее, пытается заразить своим увлечением других. Так что давайте соберемся вместе с кразнознаменной армией фанатов on-line CC2 и придумаем что-нибудь вместе — пусть "наших" в Интернете станет больше.*

Два раза "ку" перед Q?

...Я люблю перечитывать старые номера "МИ". А особенно .EXE. Но, боюсь, даже лет через надцать (когда из-за дрожи в старческих руках и тумана перед глазами нетленные статьи ставших к тому времени легендарными авторов бодрым срывающимся голосом мне будет читать внучек), даже тогда я не смогу без ужаса открыть .EXE #2'98. Февральский пленум, учредили-постановили... И квейки кровавые в глазах...

Не перед всяким Q можно (и нужно) делать "ку". Те, кто забывают эту прописную истину, рискуют попасть под что-то большое и чистое. Q2 не является передовой, ув. тов. Degustator, как не является передовой самолет (про космос слыхали?).

Популярность первой части является лишь основанием для сбора паблишерами денег за вторую, что нам успешно и демонстрируется. "Движок" под 3Dfx в 1998 году не может быть поводом для гордости. От того, что к 256 оттенкам серого и коричневого добавляют еще столько же розового, легче не становится, хоть тресни. Лозунг Q2 "Теперь мы убиваем красивых монстров" столь же бессмыслен и непонятен, сколь неоправдан.

Дизайном уровней теперь гордиться нельзя по причине ухода из id предпоследнего человека, который хоть что-то делал. Фирма, неспособная сама выпустить add-on к своей игре, заслуживает сожаления, а не почитания. Попытки разбавить тотальное отсутствие сюжета (а помните, с каким восторгом встречались заявления разработчиков о том, что в Q2 будет сюжет) насилием не добавляют остроты ощущений (злой — это не тот, кто сметает все, что движется). Моря крови тоже можно подать с юмором (Carmageddon) или как суровую правду жизни (Myth). Попытки id шокировать игроманов "Фабрикой" столь же наивны, сколь печальны (неужели о нас такого плохого мнения?).

Если девелоперы хотят работать, они делают такое продолжение игры, что о первой хитовой части забывают (хороший пример — WarCraft — WarCraft 2). Когда не хотят — вкладывают прибыли в рекламу и... выпускают Q2. (Мотолог это понял и сбежал.)

Нет, я не id- или Q-ненавистник (чем бы геймеры ни тешились...), просто бесит, когда из 0 делают Q.

Igor aka Bio.

P.S. Мир — это нечто большее, чем левая клавиша мыши... Хотя и меньшее, чем правая... правда где-то в районе Reset'a... trust...

И снова о Voodoo

Здравствуй, Game.EXE!

Не думал, что буду писать вам, но это все-таки произошло. И все ради нее, истины. Очень уважаю ваше издание и хочу, чтобы в .EXE всегда была только самая объективная информация. В том числе, разумеется, и в "Игровом железе", а именно в публикациях о нашумевшем акселераторе Voodoo.

Однако в одном из последних номеров мною замечены две ошибки.

1. Возможность устанавливать два ускорителя существует и для чипсета Voodoo. Этот режим называется SLI. Кроме того, возможно включение и большего количества ускорителей.

2. Установка двух ускорителей не приводит к дублированию текстур в памяти, это также возможно и на старых ускорителях.

Обо всем этом говорится в описании API Glide.

С уважением,

Алексей Медведев (разработчик игр).

Николай Радовский *(nradov@computerra.ru): Здравствуйте, Алексей. Очень приятно узнавать, что наше издание пользуется вниманием у профессионалов. Перейду к ответам.*

1. Мне известно, что чипсет Voodoo может работать в SLI. Однако ни одна компания не производила потребительских акселераторов Voodoo, способных работать в этом режиме. Фирма Quantum 3D давно выпускает серию SLI-ускорителей Obsidian, но эти акселераторы ориентированы на разработчиков игр и практически недоступны потребителю. Поэтому на рынке игровых акселераторов SLI дебютировал только вместе с Voodoo 2.

2. SLI не требует хранения копии текстуры в памяти каждого TMU, однако метод соединения двух акселераторов Voodoo 2 в SLI не предусматривает обмена текстурами через SLI-кабель. Поэтому копия каждой используемой текстуры должна храниться в памяти каждого акселератора. Следовательно, установка второго акселератора Voodoo 2 не ведет к увеличению эффективного объема буфера текстур.

Вопросы перед "уходом"

Привет, дорогой журнал Game.EXE.

После ваших статей о грандиозном проекте Origin Ultima Online я загорелся идеей приобрести эту игру и "уйти в иную реальность". Но прежде я хотел бы задать вам несколько вопросов, мучающих меня днями и ночами, не дающих спокойно жить.

1. Я слышал, что игру можно оплачивать не только кредитной карточкой, но и купонами. Когда они появятся? Будут ли продаваться в России? Что из себя представляет купонная система оплаты?

2. Можно ли нормально существовать в Ultima'е со скоростью соединения 28.800 bps?

3. Если рассоединение случится не во время боя, скажется ли это как-нибудь на играющем (потеря skill'ов, вещей, денег, уничтожение героя)?

4. И последнее. Я хотел бы вступить в российский клан игроков в Ultima'у. Существует ли такой? Если такового нет, можете ли вы назвать клан, в котором есть "наши"? Огромнейшая просьба: подскажите как с ними связаться. И вообще, обращаюсь ко всем "нашим" в Ultima'е: пишите, ребята, с удовольствием отвечу и вступлю в ваш клан (не забудьте написать свой обратный адрес, мой же e-mail — orc@microdin.ru).

Заранее большое спасибо. Вечно ваш,

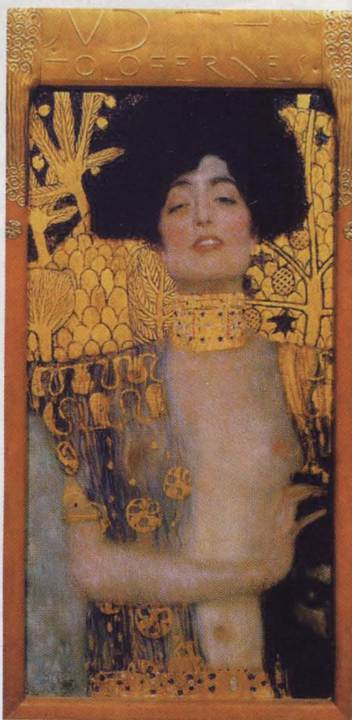
Сергей Зацкий (Москва).

Александр Вершинин *(versh@online.ru): Привет, Сергей.*

Подобные вопросы по поводу покупки и оплаты UO беспокоят очень многих.

Кредитных карт в народе еще очень мало, но игра продается на "Ура!". Забав-





ная ситуация.

1. Да, купоны существуют. Но не для нас — только для западных игроков.

2. Лично я существую с 21.600 на не слишком шустром сервере Lake Superior. И ничего...

3. Н-да... А почему же игроки так расстраиваются из-за лага? Вы отсоединились, и герой остается там, где вы его покинули. Одинокий и неуправляемый. Если на него нападают, он "на автомате" начнет отбиваться тем, что оказалось под рукой. Но ни лечиться, ни "кастить" заклинания не сможет. Обычно это как. И, как следствие, loot. Looter'ы еще хуже PKiller'ов. Те хотя бы сами убивают. А эти только хватают ваши вещички и растворяются.

4. Ни в один из кланов я не вхожу. Просто не было нужды. А вообще-то, с этими ребятами можно легко связаться, оставив соответствующее сообщение на каком-нибудь известном www-board.

RTS, TBS, или Просто тактика

Приветствую!

Я рискну вмешаться в диалог Олега Хажинского с Алексеем Приваловым (#3 за этот год). В предложении читателя есть определенный смысл. Стратегическая часть Game.EXE действительно несколько эклектична. Возможно, нет особой нужды дробить разделы журнала, но, на мой взгляд, сам термин "стратегическая игра" используется в настоящее время чересчур широко.

Собственно, по вопросу "классификации" я и хотел бы высказаться.

Прежде всего об RTS. Не знаю, кто ввел в обиход термин "Real Time Strategy", но использование его в глобальном масштабе приводит к жутким последствиям. Посудите сами: Master of Orion и Imperialism — это, бесспорно, TBS, тут не поспоришь. А вот Pax Imperia оказывается в одной категории с... WarCraft'ом. Конечно, оттого, что игрушку неправильно классифицировали, небеса не рухнут. Но. Как прикажете понимать в этом случае выражение "Лучшая RTS"? Лучшая среди чего? Все-таки Pax Imperia намного ближе к MOO (речь сейчас идет о содержании игры, а не о ее качестве), и сравнивать ее надо именно с последней.

Другой пример — UFO/X-COM. С первой и по третью части. Это RTS или TBS? В третьей серии (Apocalypse) режим боев допускает и то, и другое. И правильно, кстати. Суть игры от этого не меняется.

К чему я веду. По моему мнению, Dune II, WarCraft и т.п. давно уже следует выделить в совершенно самостоятельную категорию. Которую правильнее было бы называть "тактическими" играми. Что, кстати, полностью соответствовало бы тем задачам, которые игрок в них решает. Поймите, я ничего не имею против Age of Empires и KKnD. Это прекрасные игры! Но все-таки в них решаются именно тактические задачи — правильная организация обороны, оптимальный состав атакующей группы... даже при решении вопросов экономического развития в первую очередь приходится думать об уязвимости строящегося объекта.

А проблемы стратегического плана — это удел Civilization и MOO, и идет ли там игра в реальном времени или нет — это уже дело десятое.

И если уж разбираться до конца, то wargame'ы тоже к стратегиям отнести никак нельзя. Это — полностью самостоятельный жанр. Если немного уклониться от обсуждаемого вопроса, то присутствие их в Internet Top 100 для меня загадка. Впрочем, доверие к этому рейтингу у меня резко упало после того, как я попробовал поиграть в Galactic Civilization.

Может быть, я несколько пристрастен, но считаю что Олег Хажинский абсолютно прав, обвиняя эти игры в скуке и консервативности. Думаю, что wargame'ы давно уже перестали быть собственно компьютерными играми и теперь полностью соответствуют изначальному смыслу, который вкладывался в это слово. "Военные игры". Средство моделирования и изучения военной истории. Поэтому и критерии у них несколько иные. Wargame не должен быть увлекательным. Он должен правильно моделировать те или иные боевые единицы, местность. Если wargame скучен — ничего страшного. А вот если wargame на тему Второй мировой войны неправильно оценивает результат встречи "Пантеры" и Т-34 — это уже серьезный дефект.

Конечно, можно возразить, что при таком подходе к стратегиям будут отнесены буквально считанные игры. Могу ответить только одно: ну и что? Если правильно определить критерии, по которым игры следует считать стратегическими, то это только позволит корректно оценивать их достоинства и недостатки. Я думаю, вы согласитесь, что требования, предъявляемые к играм вроде WarCraft, серьезно отличаются от требований к стратегическим (в узком смысле этого слова) играм. (Какими могут быть критерии принадлежности игры к стратегиям — отдельный разговор, но совершенно очевидно, что простого наличия боевых действий и менеджмента недостаточно.)

Ну а если "стратегия" — это красивая наклейка для привлечения покупателя, то разграничение тем более необходимо. Хорошая игра останется хорошей — к какому бы жанру ее не отнесли.

Так что нет ничего удивительного, что "в вашем организме еще не закончилась битва RTS и TBS". Просто вопрос поставлен некорректно. Скорее надо бы говорить о битве между классическими wargame'ами и "тактическими" играми, которые по большому счету есть не что иное, как wargame'ы реального времени. Боюсь только, что серьезной битвы здесь не получится.

С уважением,

Андрей Лебедев
(2148.g23@g23.relcom.ru,
andrew_lebedev@yahoo.com).

Олег Хажинский:

Вы абсолютно правы. Система классификации "стратегических" игр полностью устарела и ее пора пересматривать. Термин RTS внес еще большую путаницу и употребляется издателями к месту и не к месту. Истинно стратегических игр (которые я с детства называю "глобальными стратегиями"), если вы заметите, все меньше и меньше. Увы, мир тупеет на глазах. Какие серьезные игры ждут нас в новом году? "Альфа Центавра"... "Цивилизация-3"... Что еще? Приснопамятный Harpoon — wargame, RTS и военный симулятор в одном флаконе — был весьма интересен, но такие игры в наши дни не принесут издателям серьезных денег.

Прочие wargames для меня (и многих) ужасно скучны, но вовсе не для всех! Удивительно, сколько писем я получаю от фанатов Panzer General и иже с ним. Все не так просто.

Несмотря на всю сомнительность формулировки "C&C-клон", она мне кажется весьма точным определением жанра доброй половины всех "стратегий" последнего года. "Тактические" игры? Неплохо. А куда мы поместим Theme Hospital, Dungeon Keeper? В action? В простейшем action умудрились придумать FPS, 3D shooter, что там еще? Все это мирно сосуществует в одном Мотологическом разделе, и все довольны. Дробить разделы действительно не имеет смысла. Придумать штампики-ярлыки для тех, кто не хочет читать про ненавистные RTS, — может быть.

Очевидно, что систему классификации "стратегий" ожидает глобальная перестройка, в которой, к сожалению, нам (как работникам пера и клавиатуры) придется принимать самое непосредственное участие. Для себя же я вывел одно простое правило: оценивать следует игру как таковую, без оглядки на жанр. Затолкать тучное тело игры в узкие рамки, повесить ярлык "игра такая-то", запереть ворота на ключ и издеваться над беспомощным животным — дело нехитрое. Никто и не собирается сравнивать "RTS" X-COM 3 и Dark Colony — это весьма разные игры, и каждой мы воздали по делам ее и заслугам. Что собираемся делать и впредь.

В защиту Riva!

Привет, Game.EXE!

...А теперь журить! Поскольку к софтверной части журнала у меня претензий нет, а есть только желание приобрести свежий номер, придется критиковать хардверную. Соответствующие страницы .EXE — это патологическое увлечение 3D-акселераторами 3Dfx и неприкрытая дискриминация других 3D-ускорителей, а именно Riva 128. Вот уже который номер любой материал про Riva, несмотря на слова "мощный чипсет" в начале текста, в итоге дает понять, что Riva проигрывает по всем статьям VG.

Поэтому вот вам правдивая оценка этих акселераторов. Во-первых, и это уже всем очевидно, Riva быстрее VG (не говорю уж о Rush) в Direct3D. Желающим еще раз в этом убедиться рекомендую использовать в качестве бенчмарок Final Reality 1.01, PC Player D3D benchmark и мою любимую "демку" Forsaken. В нем (в Forsaken) даже на моем средненьком P200 MMX Viper дает 75+ fps. Сравните с VG!

Да, и не стоит использовать WizMark в качестве D3D-бенчмарки: эта прога была написана 3Dfx и заточена под изделия 3Dfx, так что даже VRush выдает больше 24000 на полном тесте, а Viper что-то около 20000. Комментарии излишни?

Теперь о GLQ/Q2. Судя по всему, fps'ы вы мерили, используя Alpha2-версию OGL ICD. Я понимаю, всегда существует желание побыстрее сравнить новое железо с "Монстром" в области, где 3Dfx была явным лидером достаточно долгое время. Но, как мне кажется, было бы некорректно использовать в принципе сырые (alpha все-таки!) драйверы, чтобы сравнить перфоманс и сделать вывод о том, какой чип/чипсет лучше. А вот сейчас, когда вышла 1-я (опять же — только первая) бета-версия ICD, все встало на свои места: Riva 128 (и PCI-, и AGP-версия) значительно быстрее VG на PII в Q2. И быстрее на P/PM! MX в GLQ.

Несколько слов о V2 и новых продуктах nVidia. V2 в самом деле является быстрым чипсетом, но я бы предостерег потенциальных покупателей от приобретения карточки на V2 — по крайней мере в течение пары следующих месяцев. Несмотря на заявления 3Dfx о совместимости VG и VG2, практически ни одна Glide-игра не идет V2, иначе говоря вы вставите дорогую (от $250) железку в свой компьютер, а купленные заранее TD4 (или NFS2SE, или Myth) так и останутся пылиться где-то на полке.

Далее. В апреле-мае появятся карточки на Riva 128ZX, который, судя по всему, обещает быть очень быстрым чипом, — согласно тестам 781 в 3DWinBench'98 (при этом я не склонен считать 3DWb бенчмаркой, реально отражающей производительность чипа: взять хотя бы i740 и ATI с so-called "турбо"-драйвером, показавшими превосходство над Riva и VG в этом тесте, но проигрывающими им в реальных прогах; однако в случае с Riva 128 преимущество по тестам 3DWb, которое этот чип имел на момент выхода, полностью подтвердилось и в других тестах/прогах).

Напоследок немного информации о только что анонсированной Riva TNT. Этот чип, друзья, будет в два раза быстрее V2 SLI (!), что при планируемой цене в $45 за 10000 чипов и цене в $200 за 16-мегабайтную версию делает будущее V2 весьма туманным, а будущее у Banshee и вовсе отсутствует (так как, по слухам, он будет медленнее V2 и, конечно, Riva TNT).

Flint (Петербург,
speransky@usa.net).

Николай Радовский:

Я ожидал подобные претензии. Отвечу подробно.

Я никогда не скрывал, более того — отмечал во всех обзорах, что Riva-акселераторы обгоняют Voodoo Graphics в Direct3D. С недавних пор и Quake 2 бегает на Riva быстрее, правда, только на Pentium II. Качество рендеринга остается посредственным. Поэтому даже на Pentium II для Q2 я (и не я один) предпочел бы Voodoo Graphics. Особо отмечу, что конкурентоспособные (хотя бы по производительности) OpenGL-драйверы для Riva появились лишь в феврале 1998 года, то есть спустя чуть ли не полгода после начала продаж акселераторов на этом чипсете.

В тестах, опубликованных в #1'98, мы использовали Alpha-2-версию OpenGL-драйверов для Riva, о чем честно написали в данных о видеоакселераторе (и "судить по всему" здесь абсолютно незачем). На тот момент Alpha-2 была последней доступной версией OpenGL-драйверов для Riva под Windows 95. Имелся выбор: либо мы используем Alpha-2 в тестах с Quake 2, либо не тестируем Riva в Quake 2 вообще. Мы избрали первый вариант. Я считаю, что отсутствие на момент тестирования (подчеркну, что проводилось оно спустя ТРИ месяца после реального появления Riva в Москве) финальных версий OpenGL-драйверов для Riva — результат не поспешности тестовой лаборатории .EXE, а нерасторопности фирмы NVidia.

Теперь о дискриминации. Мы опубликовали результаты тестов ASUS AGP-V3000 еще в октябрьском номере прошлого года. Тогда эта плата получила ВСЕ ТРИ приза: "Наш выбор", "Лучшая покупка", "Специальный приз". С тех пор ни одна железка не получала все три награды сразу. И это вы называете дискриминацией Riva?

И еще, не кажется ли вам, что несколько некорректно сравнивать производительность 3D-чипсетов, имеющих годовую разницу в возрасте? Почему бы, скажем, не сравнить Riva с Voodoo 2?

Ваши "несколько слов о V2" по меньшей мере некорректны. Действительно, некоторые Glide-игры несовместимы с Voodoo 2, однако на Riva они тем более неработоспособны. На момент написания этих строк мне известно 16 игр, вообще не работающих на Voodoo 2. При этом список игрушек, функционирующих без проблем, состоит из 67 позиций, и еще 35 игр для работы с Voodoo 2 требуют патчи, доступные на Web-сайтах производителей. Myth и TD4 как раз входят в число последних. NFS2 SE я лично запускал на Monster 3D II. Подчеркну, что серьезные проблемы совместимости с Voodoo 2 могут возникать только у Glide-игр, по определению не работающих на Riva.

Далее. Riva 128ZX — не более чем модифицированная версия Riva 128. Чипсет наконец сможет адресовать 8 мегабайт памяти. Обещано еще несколько нововведений: поддержка режима AGP 2X и 250 Mhz RAMDAC. Использование 2X вряд ли приведет к ощутимому увеличению производительности. Не стоит ждать от Riva 128ZX серьезного превосходства над предшественником ни в скорости, ни в качестве рендеринга.

Теперь о Riva TNT. Заявленная производительность этого чипсета — 250 миллионов пикселей в секунду. Заявленная скорость Voodoo 2 SLI — 180 миллионов пикселей в секунду. Двукратного преимущества TNT не получается никак. Замечу, что приводимые производителем данные о пропускной способности чипсета — вещь весьма условная. Тем более глупо сравнивать реально продающиеся акселераторы с чипами, существующими только в воображении (пусть даже и весьма богатом) разработчиков. Любые оценки производительности и, тем более, рыночных перспектив Riva TNT можно делать ТОЛЬКО после появления в продаже ускорителей на этом чипсете. Обещанная дата выхода TNT — конец лета'98. Хм, может, к 1999 году мы и заполучим несколько граммов на тестирование...

Прошу понять меня правильно: я не враг Riva. Вне всяких сомнений, фирма NVidia сделала мощнейший чипсет, коим вправе гордиться. Однако к моменту его появления на рынке уже почти год царил Voodoo Graphics, имеющий сравнимые характеристики.



Опиум для народа

"Кто там в плаще гуляет пестром,
Сверля прохожих взглядом острым,
На черной дудочке свистя?..
Господь, спаси мое дитя!"

"Крысолов из Гамельна", пер. Л.Гинзбурга

Это письмо о компьютерных играх, для краткости — КИ. Не описание-реклама, а попытка изучить феномен. КИ не дурь, не мода, как считают многие, я вижу тут реинкарнацию явления, присущего человечеству как виду. Почему? Сказать есть что: "по полной программе" — на объемное исследование; другой вариант, подходящий для журнала, — обозначить темы, по каждой из которых можно развернуть дискуссию.

Из фотоархива. Сюжет #1. Москва, 70-е. "Доперсональнокомпьютерная" эра. Ночь. Вычислительный центр модного НИИ. Молодые ученые режутся в "Пещеру" — текстовый прототип квеста. Машина NORD (размером со средний холодильник), но с почти современными дисплеем и клавиатурой. Утро красит опухшие веки и мужественные подбородки двух молодых отцов семейств, плетущихся к метро. Главный вопрос — что делать со свеженайденной пирамидкой: то ли бросить в дракона, загораживающего дорогу, то ли хитро ее повертеть. Судорожно изучается английский. Дома скучно, 2-3 статьи в год накропать не трудно, зарплату платят исправно.

(Тогда я впервые услышала слово "игрушка" — вот так, именно стыдливо-шепеляво. Дальнейшая судьба обоих мудрена, но они — не дети.)

#2. Середина 80-х. PC в России еще не появились, но есть ДОМАШНИЙ компьютер — Labtam. С графикой. Самая завлекательная КИ — "Кинг-Конг". Взрослые, посмеиваясь, пускают детишек "на полчасика" побаловаться. Те потными ручонками пытаются убить Чудовище. Все очень мило.

#3. Рубеж 80-90 гг. Как известно, спрос рождает предложение. Скорость роста и того, и другого на КИ бешеная. Очумелые подростки с карманными "балалайками" путаются в переходах метро, пытаясь заловить все "яйца в корзину". Старшее поколение, снабженное Соросом "писюками" (PC), входит в "Цивилизацию". Привычная цель трудовой деятельности сомнительна, что делать не ясно — "может, рассосется", может, удастся от всего отмахнуться, как от назойливых "послов". Но зарплату уже обрезают, а победы над "варварами" утешают. И пока ученые строят сеттльменты на экране, сориентировавшиеся сограждане возводят коттеджи в Подмосковье. Се ля ви.

Королева КИ "Цивилизация" увлекает старшеклассников с 99-процентным IQ. Кто попроще, те, покинув кресло-качалку и "Сагу о Форсайтах" вкупе с надоевшими мультяшками, скачет по континентам, выискивая Канигора-Мистика и Ко. Благовоспитанные сбрасывают избыток волны насилия из TV в КИ-"мочилки". А бескомпьютерные и более смелые бьют морды на улицах, безобразничают в подъездах, т.е. развлекаются всеми доступными им способами. Остановить некому и недосуг. Взрослые — эмигранты из детства — заняты своими многочисленными "проблемами".

И это — большая часть подросткового населения. Что с ними сейчас — это уже другой сюжет.

(Знаменательно, что в это же время слово "подросток" — растущий, но не зрелый, идущий к взрослому, заменяется словом "тинейджер". Модно, слащаво-тягуче и слегка похабно. А по существу — это указание возраста, а не направления жизни. Во взрослении, таким образом, отказано.)

Продолжаем. Младшеклассники завистливо смотрят на старших и мечтают о собственном Dandy и "их ИГРЕ" — не "игрушке". ОНА уже не за горами.

Оторвемся от фотоархива и посмотрим вокруг.

Трамвайная остановка. Полдень. "По математике — 5, по природоведению — 5, да, еще по труду — 5; 20х3=60 — целый час игры!"

("Рухнувший железный занавес" кроме всего прочего открыл дорогу жирному слою материально-духовной дряни, место для "захоронения" которой оказалось, во-первых, бездонным, а во-вторых, удачным. "Продукты распада" ловко кастрируют sophisticated russian mind, указав золотую "морковку". Поделом, мумбу-юмбу, неча ходить немереными общим аршином!)

Впрочем, место для "захоронения" было подготовлено еще в стародобрые времена: вслед за кукурузой и химизацией была объявлена "компьютеризация", но, как всегда, не там, где надо (НИИ, вузы), а в школах. Что рассчитывать и зачем — до сих пор загадка. Грамотных учителей мало, денег отпущено достаточно, оборудоваться компьютерами престижно. Результат — детишки дрючат NC, мечтая "оторваться" на КИ. А черчение упраздняют из-за перегруза программы.

(Мой опыт показывает, что, если надо, пенсионеры обучаются Word'у за два вечера. И даже маститые писатели преклонных годов не пугаются уже слова "файл".)

Итак, материальная база есть, т.е. прямо под руками. А спрос-предложение не стоит на месте. Sophisticated minds и здесь, и "за бугром" изучили вкус и навертели шедевры в своем роде. А "писишки" внедряются в быт иногда прежде стиральных машин. Куда ни кинь, всюду неожиданный простор и даже удобство.

(Опять-таки знаменательно, что в современной речи слово "Интернет" имеет столь же часто употребляемый синоним "Всемирная паутина". Где находится "паук" — известно.)

(Интересен экономический аспект "великой компьютеризации". В сравнении, например, с расходами на фундаментальную науку.)

"Их ИГРУ" сдерживает пока чудо да истошные крики отдельных "ненормальных мамаш".

Штутгарт. Музей современного искусства. Там, в дальнем зале, груда включенных телевизоров. Это что, тоже искусство?

А если это искусство? (КИ). Приглашение к дискуссии.

1. Проведем эксперимент. Известно, что натюрморт — сложная форма искусства, это один из способов "выражения невыразимого". Подбор и расстановка предметов-объектов позволяет построить неожиданные, но понятные связи. Гипотеза: использование формы "натюрморт" является признаком искусства. Проверим. Примеры из изобразительных искусств тривиальны, в литературе — по три в минуту (стол Плюшкина, халат Обломова, начало "Зофьи" Бродского), театр сам по себе большая инсталляция, в кино — натюрморты Тарковского; с музыкой мне сложнее, хотя и тут присутствует яркий изобразительный ряд (программная музыка Листа, "Жар-птица" Стравинского и т.д.). А как же обстоит дело в КИ (надыбанные предметы и антураж не в счет)?

Вот задачка: как "среагирует" КИ на следующий натюрморт:

Зависшее в воздухе яблоко.
Окаменевшая раковина-наутилус.
Валун с кристалликами кварца.
У озера — камень, оставленный ледником.

(Ледниковые валуны крепко сидят в земле. Они мешают возделывать поля. Но они же — отличный фундамент для жилища.)

Ответы-сценарии принимаются.

2. Можно ли влюбиться в персонаж КИ? (Как в Чапаева, Штирлица или героинь Мерлин Монро?)

Игры были всегда. И этот феномен осмыслися по-разному — от Брейгеля до Э.Берна. Даже тема "детские игры" неисчерпаема. Именно поэтому уместен беглый взгляд, выхватывающий для нас самое главное.

Взрослея, душа пробует свои силы. Подросток хочет сразиться с чем-то грандиозным и таинственным, причем немедленно. Чахлые кустики во дворе превращаются в дремучие леса. Дальние страны оказываются по ту сторону Ходынского поля. В Африке живет русский старичок, добежавший-таки туда в начале века. Это настоящая

встреча с миром, его запахами и звуками, это — опыт епифании: мир предстает во всей своей сияющей красе. И душа, и тело обучаются способности к сверхнапряжениям — признакам пассионарности по Л.Гумилеву. Мера пассионарного напряжения свидетельствует о возрасте этноса и определяет фазу этногенеза.

Этногенез — объективный и естественный процесс, понимание его законов позволяет многое прояснить. "Рухнувший железный занавес" кроме всего прочего обеспечил этнические контакты на уровне идей и стереотипов поведения. При контакте разновозрастных этносов "выигрывает" более молодой. Кто есть кто, известно.

Чего-либо "без границ" не бывает: этнический контакт происходит не только в географическом мире, но и в пространстве идей, стереотипов поведения. Тут границы мигрируют удивительно прихотливо, не гнушаясь даже рассекать "ячейку общества" — семью. Сюжеты — разнообразны.

Но есть один вариант (явление в истории сколь не новое, столь же страшное) — рождение, вернее, реинкарнация, антисистемы. "Антисистема — это системная целостность людей с негативным мироощущением... Антисистема подобна популяции бактерий или инфузорий в организме: распространяясь по внутренним органам человека или животного, бациллы приводят его к смерти... и умирают в его остывающем теле." (Л.Гумилев). Негативное мироощущение — это болезнь, симптомы: уход от природы, сужение или разрушение восприятия пространства-времени.

Спросите заигравшегося в КИ: сейчас утро или вечер? шел ли вчера дождь (снег)? — и поймете, почему я все это пишу.

За избавление от крыс Гамельна надо было заплатить. За жадность горожане заплатили детьми — их под звуки дивной дудочки увел в Везер ловкий крысолов.

Почем опиум для народа, господа?

Н.К. (Москва).

Наталия Дубровская *(dubrovsk@online.ru):*

Поскольку в "плаще пестром" явно гуляем мы, остается только одно: действительно вступить в беседу и защитить честь обиженного Крысолова. Потому что он, парень со свирелью, — пострадавшая сторона и жертва циничного буржуазного обмана, а вовсе не грязный child molester (принятое на Западе обозначение педофила-извращенца. — ***Н.Д.****), ни с того ни с сего покусившийся на аппетитных гамельнских крошек, — и в этом нетрудно убедиться, почитав перевод Л.Гинзбурга повнимательнее. Но об этом позже.*

Пока поговорим по существу... минуточку, дайте сконцентрироваться... Ну не было у нас пока писем, где присутствовали бы и этногенез, и химизация, и кукуруза, и занавес, и эта загадочная, явно не совсем приличная забава современных школьников под названием "дрючить Norton Commander" (?!)...

Итак, общество на грани катастрофы: химизация этногенеза принимает угрожающие формы, младших обозвали иностранным словом, и они перестали взрослеть, а старшим "кастрировали" их really sophisticated умственные способности, показав издалека недоступную "золотую морковку" (Бог ты мой, что сказал бы дедушка Фрейд?!); те же немногие, кто был озабочен поиском специального русского аршина длиной в косую сажень, теперь придавлены "рухнувшим" железным занавесом, причем так сильно, что всерьез готовы указать место, откуда страшный Всемирный Паук раскинул свою Всемирную Паутину (сколько юных душ завязло в ней навсегда, бездумно повторив однажды четыре волшебные буквы новой каббалы — http!), и даже свято уверены в том, что наш этнос — самый древний в рядах компьютеризованного человечества, более того — в отчаянии они сами называют себя "мумбу-юмбу", утеряв где-то хорошее русское слово "пассионарий".

На полях шумит кукуруза, в школьных классах — кулеры, черчение отменили, усугубляя стремительное падение (поскольку "научиться компьютеру" гораздо проще, чем вполне условному черчению на листочках формата А4, как делало предыдущее поколение), правда, кое-где ввели вполне гимназическую латынь — но это все равно от лукавого, и губительного эффекта компьютерной грамотности не окупает...

Эй, а почему славные жители Гамельна отказались платить?! Они позвали Крысолова, чтобы он спас город от крыс — и он это сделал. А когда крысы ушли, и стало возможным жить дальше, никто не дал ему ни... пфеннига? Бакса? Тогда он заиграл, и дети ушли вместе с ним, платить за подлость родителей... А те стали вопить, что Крысолов — негодяй и налетчик. И некоторые прислушиваются к этому воплю с большим сочувствием.

Так что опиум у нас почти бесплатный (тысяч 20 за дозу), а вот ваши параллели...

Правда, будучи закоренелым Крысоловом, я могу смело сказать, что претензий к родителям Гамельна не имею и не совсем понимаю, почему чтение популярного компьютерного журнала следует приравнивать к массовому исходу молодежи в Везер.

Но вам виднее... За какую жадность платим, господа?! Где и как вы обманули бедного чадолюбивого Крысолова?!

Обижать буду я!

Здрасьте вам!
Пишет вам счастливый обладатель мартовского номера журнала. Простите, я терпел долго. А вот щас все скажу! Как мудро подметил некто из рубрики "Письмена", критика должна быть созидательной. Мы применим эту концепцию в том ракурсе, что обижать буду я, а созидать — вы. То есть я ОЧЕНЬ надеюсь, что вы воспримите все сказанное ниже и изменитесь к лучшему. Хотя это и необязательно — я все равно буду покупать .EXE, пока в нем есть что-то хорошее.

Глава 1
Начну с того, что у вас мало авторов. Во многом это плюс — узнаваемость стиля, например. Но есть ведь и минусы! Основной — это персональное отношение к игре. Игра ведь, как кино. Есть ширпотреб — в лице "Квейка", "Варкрафта" и прочих. А есть игры — Игры с большой буквы, которым по-хорошему надо давать Пальмовую ветвь, но, само собой, они на любителя. Ибо чем сложнее кино (читай: игра) в области восприятия, тем более разноречивые впечатления оно вызывает. И поэтому, как мне кажется, не дело, когда симуляторы, например, обозревает один человек: если игра ему не понравилась, то это вовсе не означает, что она так уж плоха. На вкус и цвет товарища нет. Почему упомянул симуляторы? Вспомнил статью про JSF. Там были строки про то, что земля-де, как обычно, а вот кокпит — просто рулез. Я не знаю, играл ли автор в JSF, но могу сказать только одно: такого ландшафта как в JSF не было НИГДЕ. За державу обидно.

И тут я скажу о графике. Половина объема вашего журнала — рассказ о том, сколько в том или ином объекте полигонов и почем нынче идет цветное освещение. Хочется сказать многое, но остановлюсь на одном: Commander Keen ИНТЕРЕСНЕЕ Quake 2. Точка.

Глава 2
1. Где у вас в журнале ХОТЬ СЛОВО о Dark Project? А ведь это будет как раз Игра.
2. Стр. 40. ПОЗОР! В .EXE не знают что такое "К.О."! Я не верю. Но все же переведу — специально для "Нового Мотолога". К.О. = Knock Out = нокаут.
3. Стр. 52. За признание Dark Omen спасибо. Но 94% явно мало. Надо 100%. Это редкий пример игры, которую 85 процентов полюбят за графику, а остальные за то же, за что я полюбил Shadow of the Horned Rat, — за Игру.
4. Стр. 71. По поводу Tex Murphy. Во-первых, не надо про то, что "теперь можно, наконец, приседать и голову наклонять". Было еще в Under The Killing Moon. А во-вторых, у меня ОЧЕНЬ сильное подозрение, что Тэкс — это Крис Джонс (или как его там), а не Эндрю. Я это еще проверю!
5. Стр. 104. Ах, какая у нас свежая идея в игре! А ведь это БЫЛО... Не могу вспомнить, как игра называлась... Вспомнил! "Ugh!". Там еще каменный век был — и вы на вертолетике таком деревянном... Не видел Mars Taxi, но "УХ" был шедевром.

С наилучшими пожеланиями,

Бармалей.

Андрей Ламтюгов *(alamtug@aha.ru):*

Что касается JSF, уважаемый Бармалей, то позволю себе напомнить вам: я написал, что земля там не "как везде", а "как в Longbow 2", только получше. "Как в Longbow 2" — это, знаете ли, далеко не как везде.

Насчет того, играл ли я в это... Прежде чем я успел высказаться от души по поводу этого замечания, коллеги схватили меня за руки...

Ольга Цыкалова *(ocikal@aha.ru):*

Я надеюсь, что вы уже поиграли в нового "Тэкса" и заметили, что интерфейс и, соответственно, возможности изменения угла зрения и передвижения практически в любом локейшене "на цыпочках" или "на карачках" существенно превосходит даже не столь давнюю "Пандору", не говоря уже об Under The Killing Moon. Они там, несомненно, присутствовали, но были реализованы не столь полно, как в Overseer (хотя в общем игра, конечно, немного обманула наши ожидания, правда?).

Насчет "Криса какого-то там" — вы совершенно правы, Тэксом Мерфи был именно он. Мистер Карр — не актер и директор, а просто режиссер, который все это (и не только это) снимал. Позор на мою седую голову! А вам — спасибо за поправку.

Игорь Исупов *(garry1@online.ru):*

Бармалей, привет. Спасибо тебе на добром, искреннем, а самое главное — скромном слове. Спасибо, что хоть ты не учишь нас, неумелых и бестолковых, работавших прежде (все как один) кассирами в тихой бане, как жить-писать-верстать-дизайнить-шутить-снимать-шоты-и-публиковать-рекламу. Спасибо, что просто "обижаешь", а не пытаешься воспитывать, надеясь, что мы сами в состоянии. Точно — в состоянии. В порядке созидания и подтверждения твоей надежды, мы хотели бы завести-таки у себя отдел спортивных игр. Да, да, вы просили — мы откликаемся. Одна проблема — пока что на горизонте нет человека, который бы мог, не выпадая из нашего зубастого и все же коечего умеющего коллектива, ПРОФЕССИОНАЛЬНО — как журналист и настоящий знаток спорта — из номера в номер поддерживать на плаву соответствующий журнальный раздел, — писать для него новости, превью, рецензии...

А теперь внимание: есть среди читателей .EXE подобные люди (желательно москвичи)? Если есть — свяжитесь со мной по телефону или электронной почте. Единственная просьба: хорошенько подумать, оценивая свою творческую потенцию. В противном случае — неизбежны нервные расстройства. Не у меня.

Отдав должное красотам природы, мы здесь, в редакции, решили не прикидываться больше эстетами-пейзажниками, а поговорить о том, что интересует всех и каждого, и не только в редкие минуты культурного просветления: о женщинах! Что тут началось! Весь редакционный состав (кроме девушек, которые вечно думают о мужиках, и Ламтюгова, который думает только о самолетах), хлынул на верстку, волоча любимые шедевры.

Отфильтровав то, что приплыло явно не с холста, а с фотопленки, и откровенно оскорбляло нашу нравственность (хотя и радовало глаз), мы бросили жребий, и четверо счастливчиков уже в этом номере смогут полюбоваться прекрасными дамами, которых им удалось пропихнуть в родное издание. Конечно, можно было бы устроить для вас маленький контест на тему "Кто тут чья?" с раздачей маек и стаканов, но мы этого делать не будем, а прямо все расскажем:

Прекрасная "Юдифь" Густава Климта воплотила на наших страницах сионистские устремления Самого; Гамлет, всегда стремившийся в высшее общество, любовно, для себя, сверстал "Герцогиню Альба" Франсиско Гойи; Мотолог под дулом шотгана отстоял своего Джорджа Бентона с "Персефоной" (оказавшись таким образом единственным, кому удалось-таки протащить на страницы журнала "голую бабу"); а утонченный и мечтательный Денис взял да и извлек откуда-то "Леди Эгнью Локно" Джона Сингера Сарджента. Впрочем, она всем понравилась.



ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Олег Хажинский

"Стар!" — кричали дети в соседнем дворе. "Крафт!" — вторили им продавцы овощных палаток. "Стар... крафт", — набрал воздух в легкие пловец перед прыжком в воду. "Старкрафт", мать вашу!" — сигналил водитель в бесконечной пробке. "Там будет отличный баланс сил", — сказал Денис Гусаков. "Я жду только "Старкрафт", — в сотый раз повторил мой брат. "Мне нравился multiplayer в WarCraft", — поделился воспоминаниями Саша Вершинин. "Стар-крафт", "Стар-крафт"!!!" — перекрывая их голоса, доносилось со стадиона в Лужниках...

Мы ждали "Старкрафт" слишком долго, чтобы обрадоваться его появлению. Он опоздал почти на полгода, и цветы в руках встречающих превратились в засохшие веники. Медные трубы оркестра позеленели после долгой зимы, а музыканты давно разошлись по домам. Но все прочие еще здесь.

"Старкрафт" вышел. Что мы будем делать теперь?

"Пассажир, где ваш "Старкрафт"?" — разбудил меня контролер. Я оглянулся по сторонам. Мы почти приехали.



▲Грамотно спланированная оборона — половина успеха. В этой миссии мы должны продержаться 30 минут. Осталось полторы. Выдержим?

StarCraft вышел, подведя черту под более чем двухлетним марафоном слухов, догадок, предположений, надежд и ожиданий. Истерия, раскрученная вокруг игры в начале года, ничуть не утихла после волны осторожных рецензий на multiplayer-"бету". Сотни тысяч людей АПРИОРНО считали StarCraft лучшей стратегической игрой десятилетия и ждали от нового детища Blizzard повторения чуда WarCraft. Поэтому сейчас, когда заказанные полгода назад коробки наконец-то начали находить своих адресатов, в некоторых квартирах слышен надрывный вой людей, потерявших бога. Мнения разделились, и споры только начинаются. "Лучшая игра!" — с остекленевшим взором продолжают твердить одни. "Нас предали! "Старкрафт" — дерьмо!" — кричат другие. Где же вы были раньше, ребята? Вы не видели картинок, не читали промежуточных рецензий? Давайте не будем рвать на себе волосы, оставив их для более ярких событий. Давайте не строить из себя обманутых вкладчиков. Предлагаю просто поиграть в StarCraft. Ведь игра-то, в сущности, неплохая...

Народная игра

WarCraft был народной игрой. То есть не был, а есть. Люди продолжают играть в WarCraft и сейчас, спустя, можно сказать, много лет. Причем, что удивительно, по графике игра выглядит вполне конкурентоспособно даже среди самых молодых клонов, а по играбельности — порой обгоняет их. Удивительная удача! Окажется ли StarCraft таким же долгожителем? Не уверен. Хотя бы потому, что в целом игра не сильно отличается от своего предшественника, а уровень технологий через два года представить не так уж трудно.





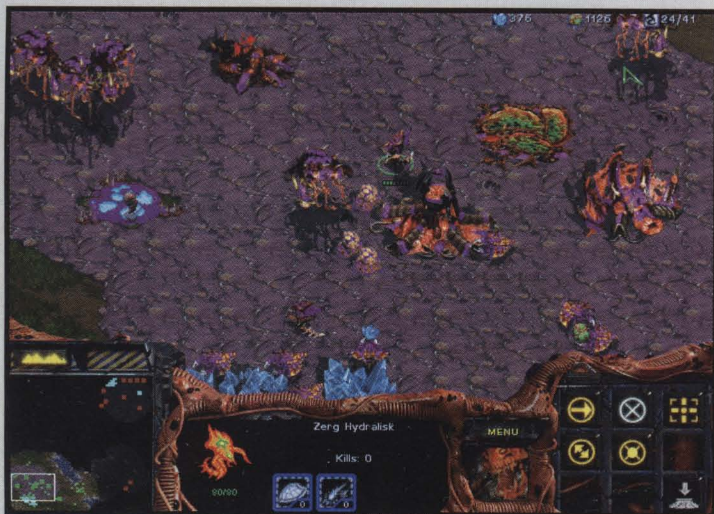


С другой стороны, в Blizzard сделали все, чтобы максимально приблизить StarCraft к народу. Народная игра должна хорошо работать на народных компьютерах. Требования P90 и 16 Мбайт памяти выполняются свято. Звук в интро почему-то не пропадает, главное меню появляется сразу и быстро, кнопки нажимаются с первой попытки и с сочным звуком. Курсор двигается по экрану вместе с мышью, а не сам по себе. Все работает четко и безукоризненно. Браво, Blizzard, мы уже забыли, что так бывает в жизни. Разумеется, все эти долгие месяцы дизайнеры и художники не зря получали свою зарплату. Дизайн меню и панелей просто роскошен, особенно если учесть палитру в 256 цветов. Видеоролики хочется смотреть еще и еще раз — это искусство. То, о чем наперебой твердили бета-тестеры на своем плохом американском языке, правда. Blizzard в очередной раз сделала нам красиво.

Прочая графика

Как ни странно, поле боя в 256 цветах не вызывает отвращения. Наоборот, первая реакция совершенно восторженная: как им удалось это сделать?! То ли сработала хваленая близзардовская технология с динамическим перепрограммированием палитры, то ли 256 цветов — это больше, чем мы привыкли считать, но в целом игра не выглядит устаревшей. Легкое разочарование приходит со временем. Конечно, то, что разработчикам удалось реализовать в столь ограниченных условиях и "как бы" прозрачную воду, и плавно густеющий "туман войны", и неплохие взрывы, можно считать успехом. Но успех этот необычный, со знаком "?"... Стоило ли? Однородные, то серо-коричневые, то фиолетово-красные ландшафты, очень скоро приедаются. К графике можно привыкнуть и даже считать ее сильной, но стоит лишь взглянуть на любую другую игру из последних, Age of Empires, например, как мираж рассасывается.

Раз уж мы заговорили об аудиовизуальных эффектах, давайте скажем пару слов о звуке. Сто пятнадцать процентов. Оцифровки все, как одна, записаны кристально чисто. Зергов озвучивали не иначе, как в джунглях Бразилии, причем я не уверен, что в результате записи не погибли животные. Реплики механизированных Протосс уже заняли достойное место в звуковой схеме моих "Форточек". Музыка, правда, умолкла навсегда уже на второй песничке. Впрочем, в WarCraft она тоже не блистала оригинальностью. К тому же лишние звуки мешают, настоящая музыка для игрока в StarCraft — это хруст ломаемых врагов и канонада осадных танков.



▲Зерги могут превращаться в свои здания только на особой почве, называемой Creep.





За кого?

Терраны, Зерги, Протосс. Назовем их по-русски, потому что скоро они станут русскими. Кажется, мы знаем о них все: многочисленные рецензии и чуть ли не тактические советы за два месяца до выхода игры должны были утолить информационный голод фанатов. Однако теория мертва без практики, в чем я еще раз убедился, сев за рычаги управления игрой в первый раз. В одиночной игре нас ждут три независимых кампании, за каждую расу. Начать можно с любой, но авторы настоятельно рекомендуют соблюдать очередность Люди — Зерги — Протосс, именно в таком порядке увеличивается сложность миссий.

Есть и другой аспект, чисто психологический. Зерги отвратительны и непонятны. Законы, по которым развивается их база и строятся силы, чужд менталитету рядового игрока. Мозг клинит при попытке понять, почему у Зергов все юниты и здания происходят из одной личинки. Протосс непросты в управлении — очень многое зависит от их пси-магии, а применять ее в горячке боя нелегко. Кроме того, медлительны и сталкиваются с серьезным отпором уже в первых миссиях. Терраны — вот единственная отдушина запутавшегося в обилии апгрейдов игрока. Здесь все, как в старые добрые времена. Пехота появляется из бараков, а не вылупляется из яиц. Здания строятся роботами, а не "транслируются" с планеты Аюр. Бывшие земляне начисто лишены недостатков, как, впрочем, и особенных достоинств.

На самом деле, говорить о достоинствах и недостатках каждой расы можно бесконечно, потому что это действительно интересная тема. На мой взгляд, три непохожие друг на друга расы — самый удачный ход Blizzard. Это именно то, что поднимает игру над всеми прочими "клонами". Разработчики потратили массу времени сначала на дизайн, а затем и на тонкую настройку игрового мира. Каждая раса — это свой, неповторимый набор стратегий и трюков. Причем, что интересно, чтобы эффективно бороться с противником, следует хорошо знать его сильные и слабые стороны. А для этого надо "поиграть" им. Получается замкнутый круг, выйдут из которого лишь закаленные игроки-многостаночники.

На что это похоже?

Удивительно, но говорить о StarCraft, как о WarCraft-клоне, не получается. Да, интерфейс и меню поклонники WarCraft узнают сразу, но по духу StarCraft больше напоминает C&C. Как-то раз Сид Мейер признался, что любит играть с сынишкой в WarCraft, потому что там нет ненужной жестокости. Не знаю, оценит ли Дедушка Мейер новое произведение Blizzard, потому что с жестокостью здесь все в порядке. Игра проходит под непрерывный стрекот перекашивающих врага в капусту автоматов. Крики убитых, море крови, горы трупов. Уничтожение животной базы Зергов — "детям до шестнадцати не...". Впрочем, мы все это любим, разве нет?

Интерфейс внешне почти не отличается от WarCraft'овского, но на самом деле вобрал в себя все то лучшее, что было у конкурентов. Чтобы сделать "что-то", чаще всего достаточно кликнуть правой кнопкой мыши на "чем-то". Как правило, компьютер понимает вас с полуслова — идти, атаковать, собирать кристаллы и т.д. Более сложные операции требуют использования меню и левой кнопки, причем все команды "сидят" на "горячих клавишах". Чтобы действовать эффективно, их надо запомнить. По "шифту" команды помещаются в очередь, что очень удобно (привет, Total Annihilation!). "Контрол" с левой кнопкой мыши выбирает все юниты этого типа на экране — выбрав одного, мы хватаем всю кучу сразу. Жаль, что игра не разрешает объединять в группы более 12 юнитов, но на то есть уважительная причина. Пижонские векторные модели выбранных объектов эффектно меняют цвет по мере получения повреждений, помогая определить момент, когда лучше сматываться. "Завод", вне зависимости от того, как он называется, готов принять заказы вперед, правда, всего на 5 юнитов, зато разных.

Всяких полезных мелочей в управлении хватает. Ничего нового, коктейль из хорошо проверенных старых трюков и уже освоенных конкурентами новых. Об управлении скоро забываешь, что является очень хорошим признаком, — играть удобно.

Жизнь после смерти

RTS живет своим multiplayer, и WarCraft обеспечил себе долголетие благодаря прекрасной сетевой игре. За прошедшее время Blizzard как следует подготовила почву для бессмертия StarCraft. Теперь у нас есть battle.net — отлаженная на Diablo система, позволяющая бесплатно играть в Интернете. При регистрации сервер battle.net требует серийный номер диска, а значит, фокус с Diablo не пройдет, и "родную" коробочку придется купить. Правда, хакеры сейчас пытаются взломать систему защиты, но пока безуспешно.

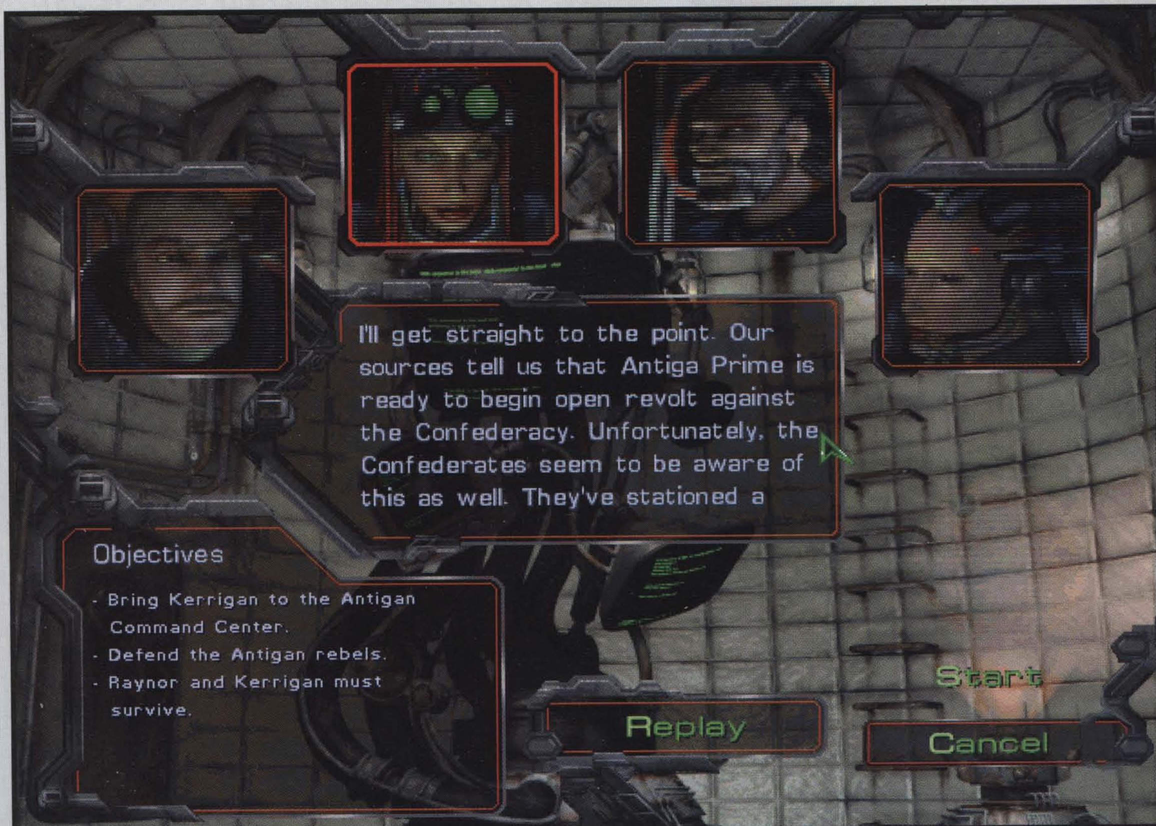
По сравнению с WarCraft в multiplayer-режиме произошла настоящая революция, но к чему сопоставлять игру с товаром двухгодичной давности? По нынешним меркам в StarCraft реализован джентльменский набор режимов, отработанных в Myth и Dark Reign. До восьми человек одновременно уже сейчас рубятся друг с другом на просторах battle.net. Дипломатию в упрощенной форме — альянс и объединенное поле зрения — дополняет режим командной игры, в которой партнеры смогут ворочать юнитами друг друга. Вдоволь "позахватывав флаг", посражавшись "один на один" и одержав в общей сложности десять побед,



игроки получают доступ к официальному "Соревнованию" (Ladder). Результаты этих официальных битв хранятся на сервере battle.net, и вся масса игроков как бы выстраивается в гигантскую цепочку согласно собственной крутизне.

Еще одно необходимое средство, продлевающее молодость хиту, — это редактор миссий. В StarCraft он поставляется вместе с игрой, и он превосходен. С его помощью можно создавать как отдельные уровни к multiplayer-игре (которые при необходимости автоматически "закачиваются" всем остальным участникам игры), так и целые кампании, объединяющие в себе несколько десятков миссий.

Припоминаю, когда-то все это уже было сделано в Dark Reign, но, увы, народ не проникся идеей самодеятельного творчества. StarCraft обречен на повышенное внимание, к тому же редактор гораздо проще, а значит, мы можем ожидать появления большого числа "новых приключений Терранов в стране Зергов", или что-нибудь в этом духе...



▲В промежутках между миссиями действующие лица решают свои проблемы. Сюжет порой поворачивается в совершенно неожиданных направлениях.

Craft rules?

Воистину, иметь наглость сделать StarCraft таким, какой он есть, могли только создатели WarCraft'a. Ныть по поводу отсутствия 3D и Hi Color можно сколько угодно, но суть проблемы не в этом. WarCraft был рожден мимолетным сочетанием новой тогда концепции RTS, нескольких оригинальных идей, точного баланса и удачного дизайна. StarCraft шел к нам слишком долго и успел устареть. Разработчики старательно копировали все нововведения, обнаруживаемые в обгонявших игру хитах. Наверное, они боялись спугнуть свою удачу, след в след повторив старый путь. В результате вышла очень крепкая, добротно сделанная игра. С сильным сюжетом, терпимой графикой и развитыми multiplayer-возможностями. На большее StarCraft рассчитывать, увы, не может.

Генералы Blizzard повели себя очень правильно и честно по отношению к нам, игрокам. Вместо того чтобы выкинуть на рынок сырой продукт (и заработать те же деньги), они пошли на длительное публичное тестирование, отладку multiplayer-баланса. Этот шаг достоин уважения. Он показывает, что Blizzard всерьез рассчитывает на длительный успех своего детища.

То, что работа проделана большая и игра претендует на самое серьезное отношение, может доказать хотя бы наш "Краткий курс по разведению монстров", который вы найдете на следующей странице. Удивительно, насколько глубоко продуманы взаимосвязи между действующими лицами в игре! В то время как Total Annihilation движется "экстенсивным" путем, заваливая нас новыми юнитами, Blizzard выбрала "интенсивный", уделив основное внимание настройке баланса сил в своей малочисленной армии. Какой подход лучше? Это решим мы с вами. Дайте немного времени.





StarCraft

Разработчик	**Blizzard**
Издатели	**Blizzard**

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90** (133 рек.)
Память	**16 Мбайт** (32 рек.)
CD-ROM	**2х** (4х рек.)
Видеосистема	**SVGA, 640x480x256, DirectX 2.0**

Дополнительная информация
- Многопользовательский режим: до 8-ми человек, локальная сеть, модем (28.800 рек.), Интернет
- 80 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	75%
Звук	95%
Сюжет	95%

Интересность

90%






КРАТКИЙ КУРС

по разведению монстров в домашних условиях



Вот он, зверинец в полном составе. Независимо от того, кем вы себя мните, бывшим изыскателем Арутусом Менгском или претором Темных Рыцарей Зератулом, только начали проходить кампанию за Терранов или уже давно рубитесь по сети, этот документ поможет вам использовать своих подчиненных более эффективно. StarCraft — игра, богатая на всякие тактические трюки и фокусы. В нашем каталоге действующих лиц сосредоточены самые важные советы для военачальника любого уровня. Берегитесь, в этих строках в равной степени заключается как ваш триумф, так и погибель. Возможно, ваш лучший друг уже прочел эти советы и сейчас, мерзко хихикая, закрепляет полученные знания в single player. А вечером он испытает их на вас...

Часть 1: Терраны. Соль земли



"Говорят, когда пришло время Очищения, инквизиторы Лиги сжигали этих ублюдков миллионами. Ну, вы знаете о ком я. Всех этих убийц, психопатов, хакеров с их вонючими киберимплантами, механиков с электрическими глазами, ясновидцев и колдунов, чертовых истеричных наркоманов. А еще говорят, что не все они подохли. Что, мол, тысяч пятьдесят самых отъявленных головорезов спаслись и сейчас болтаются где-то в гиперпространстве. Ну да мало ли что люди болтают..."

Эрик Лемер, работник сферы обслуживания, Земля, 2355 год

SCV

Их должно быть много. Постройте бункеры и Missile Turret поблизости от места работ ваших SCV. Не забывайте постепенно строить новые SCV по мере расширения базы. Несмотря на то что SCV способны защищаться, на время атак лучше отводить их в тыл. Впрочем, с Zerling'ами они справиться в состоянии.

Marine

В самом начале игры отправьте парочку пехотинцев на разведку местности. Остальные послужат вам основной наземной ударной силой до появления более крепких юнитов. В отличие от "первых" юнитов прочих рас, которые умеют драться только врукопашную, гауссова винтовка пехотинцев бьет довольно с большого расстояния, и это преимущество надо использовать. Нападайте на врага и сразу делайте ноги — Marine не выдержат личного контакта с Zealot'ом (например). На более поздних стадиях игры не забудьте изучить StimPack — это здорово увеличит эффективность юнитов.

Firebat

Как и Marine'ы, наиболее действенны в составе больших групп. Объединив пехотинцев и Firebat'ов, вы тут же почувствуете всю прелесть этого альянса. Несмотря на то что Firebat'ы наносят больше повреждений наземным юнитам, нежели пехотинцы, они не способны противостоять атакам с воздуха и стреляют на небольшие расстояния. Поместите в бункер одного Firebat'a и трех пехотинцев, и вы получите прекрасно защищенный с земли и воздуха пост обороны.

Vulture

Как только вы построите фабрику, Vulture становятся вашими главными разведчиками, благодаря своей высокой скорости и маневренности. Они неплохо отбиваются от противника гранатами, но их главное предназначение — минирование территории. Каждый Vulture оснащен только тремя минами, так что используйте ребят расчетливо. Увеличив скорость Vulture с помощью апгрейда, вы превратите их в неплохой инструмент партизанской войны против не имеющих дистанционного оружия врагов — например Zealot'ов.

"Arclite" Siege Tank

Появление этих малышей означает для вас появление основной ударной силы. Все прочие юниты (Marine'ы, Goliath'ы, Wraith'ы) следует рассматривать как средство поддержки. Поддержка очень важна, потому что Siege Tank не в состоянии защитить себя от атак с воздуха. Лишь только появится возможность изучить "осадный режим" стрельбы ("siege mode"), немедленно сделайте это. Закрепившись в грунте,





▲Встреча на мосту.

осадный танк стреляет много дальше ЛЮБОГО юнита в игре.

Goliath
Goliath'а можно считать лучшим мобильным наземным средством ПВО. Грамотнее всего использовать эти юниты в группах, для поддержки осадных танков. Если ваш противник производит воздушные силы в большом количестве, имеет смысл всерьез заняться изготовлением Goliath'ов, пусть даже в ущерб осадным танкам.

Wraith
Базовый истребитель-перехватчик землян. Не может сравниться по мощи со Scout'ом Протосс, но с появлением "маскировки" (cloak) становится настоящим "гвоздем в заднице" противника (если, конечно, поблизости нет "распознающих" устройств). Изучите "маскировку" так быстро, как это только возможно. Терроризируйте безответных наземных юнитов врага (Ultralisk, Zealot, Siege Tank) группами Wraith'ов. Если на базе противника отсутствуют детекторы, то в обязательном порядке отправьте отряд замаскированных Wraith'ов на вражескую территорию — он вернет экономику врага в зачаточное состояние.

Dropship
Это обычный транспорт. Используйте его для прорыва через линию обороны противника и высадки атакующих сил прямо в сердце вражеской базы. Dropship'ы не оснащены оружием, так что защищайте их с воздуха, иначе вы рискуете потерять транспорт вместе с драгоценной начинкой.

BattleCruiser
"Бегемот" — флагман космического флота Терранов. Очень долго строится и не слишком эффективен без пушки Yamato. Еле движется и редко стреляет. При поддержке прочих сил Yamato "Бегемота" способна причинить убийственный ущерб зданиям и большим группам вражеских юнитов. Не следует действовать "Бегемотом" в одиночку, потому что свора Scout'ов или Scourge'ей легко расправится с одним крейсером. С другой стороны, внушительная группа BattleCruiser'ов в состоянии позаботиться о себе. И еще как!

Ghost
Призрак, самый высокотехнологичный юнит землян, способный (и только он!) наводить ядерный удар. Проберитесь на базу противника (разумеется, предварительно заполучив "маскировку" и оптические импланты) и нацельте ядерные ракеты на передовую линии обороны врага. Опасайтесь вражеских детекторов — они без труда видят призраков. Еще одно полезное свойство Ghost'ов — умение блокировать электронные цепи механических юнитов Терранов и Протосс. Tank'и, Dragoon'ы, Goliath'ы на время лишаются возможности стрелять и передвигаться, и уничтожаются на счет "раз".

Science Vessel
Эту махину можно использовать для обнаружения маскирующихся юнитов Терранов или Протосс. EMP-бластер "кораблей науки" избавляет юниты Протосс от скорлупы так нежно любимого ими защитного поля, поэтому, если неподалеку бродят (не дай бог!) Archon'ы или Templar'ы, будет разумным иметь одно научное судно "про запас". Кроме того, EMP-пушка очень хороша против маскирующихся Wraith'ов. Получив заряд электромагнитного излучения, истребитель теряет энергию, необходимую для работы систем маскировки. Наконец, Science Vessel может помочь в борьбе с Queen и Defiler'ами Зергов, полностью истощая их запас маны. То же самое относится и к протосским Templar'ам.



Часть 2: Зерги. Философия роя

"...полученный в результате добавок синтетического адреналина, эндорфина и сильнодействующих психотропных веществ, вызывает у реципиента повреждение наружных тканей, а также побочные эффекты в виде бессонницы, потери веса, нервного тика, возможных апоплексических ударов, мании величия, параноидальных галлюцинаций, обширных внутренних кровоизлияний и повышенного износа мозговых клеток. По результатам испытаний считаю возможным признать данный препарат соответствующим медицинским нормам безопасности и рекомендовать его для применения в вооруженных силах Конфедерации."

Отчет о клинических испытаниях препарата StimPack, кодовый номер DFG001X-SY

Зерги умеют закапываться в норы, и это надо использовать. Храните бОльшую часть своего защитного гарнизона под землей, это может ввести разведку противника в заблуждение. Зерги размножаются быстрее Терранов и Протосс и умеют восстанавливать свои силы. Применяйте эти преимущества, давите противника числом. Хорошей идеей будет отводить назад тяжелораненых и закапывать их в норы — разумеется, для скорейшего восстановления.

Drone
См. SCV. Drone превращаются в дома, поэтому не забудьте оставить одного про запас в начале игры.

Overlord
Оригинальное средство для разведки местности. Эти существа ужасно медлительны, если их не апгрейдить; поэтому на ранних стадиях игры опасайтесь вражеских Marine'ов, Hydralisk'ов или Dragoon'ов — Overlord не сможет улететь от них. Overlord'ов можно использовать в качестве "локаторов". Они обладают способностью чувствовать зарытых вражеских Зергов и замаскированых Терранов или Протосс. Поэтому в случае атаки можно захватить парочку Overlord'ов с собой.

Zergling
Эффективны только в составе больших групп, от дюжины и больше. Zergling'и неплохи в случае необходимости быстрого уничтожения вражеских зданий и совсем не тянут при атаках на сильного противника — слишком слаба броня и тонки клыки. Увеличив скорость Zergling'ов, можно применять их для стремительных суицидальных атак на рабочие силы противника (SCV, Probe) в обход боевых юнитов. Еще одна неплохая тактика — использовать этих тварей в качестве системы раннего оповещения. Просто разошлите десяток Zergling'ов в разные части карты и заройте их в землю.



Hydralisk
Работают в составе групп по 5-6 особей. На ранних стадиях игры используются в качестве основной ударной силы вместе с Zergling'ами. Одинаково хорошо справляются как с наземными, так и с воздушными силами противника. Иглы Hydralisk'а поражают неприятеля на расстоянии, поэтому они особенно эффективны при дистанционном нападении на рабочие силы врага. Против юнитов, дерущихся врукопашную (вроде Zealot'ов), следует применять партизанскую тактику "hit&run".

Mutalisk
Усовершенствуйте Hatchery до Lair и постройте Spire. Это даст вам быстрый доступ к Mutalisk'ам, особенно если повременить с воз-



ведением Hydralisk Den. Это рискованный трюк, но если ваш противник еще не успел обзавестись противовоздушной обороной, маленький флот Mutalisk'ов способен уничтожить всю добывающую промышленность соперника. Кроме того, Mutalisk'и очень эффективны против наземных юнитов — Zealot'ов, Firebat'ов, Siege Tank'ов и Zergling'ов, которые не в состоянии дать сдачи.

Queen
Один из двух юнитов Зергов, использующих магию. Queen не атакует сама, а потому должна использоваться только при поддержке регулярных наземных сил.

Scourge
Высокоскоростной штурмовик Зергов. Дешевый и эффективный способ разделаться с воздушными силами противника. Если вы боитесь массированной атаки с воздуха, заблаговременно запаситесь десятком Scourge'ей: крупный флот Scourge'ей способен оказать серьезное сопротивление Carrier'у Протосс, Battle Cruiser'у Терранов или выбить дух из надоедливых Wraith'ов , Scout'ов или Mutalisk'ов. Очень хороши против медлительных Guardian'ов.

Ultralisk
На поздних стадиях игры этот юнит должен стать основой вашей армии. Его мономолекулярные лезвия наносят противнику сокрушительные повреждения, а броня позволяет выдерживать самые яростные атаки врагов. Ultralisk не умеет зарываться в землю, в силу чего является хорошей мишенью для воздушных сил, — защищайте тылы Ultralisk'ов с помощью Hydralisk'ов или Mutalisk'ов!

Defiler
Гнус, мошкара Зергов. Как и Queen, Defiler'ов не следует отпускать без сопровождения и подставлять под удар в открытом бою. Если это все-таки произошло, не забудьте зарыть их в землю на время неразберихи. Небольшая группа Defiler'ов, заразив ничего не подозревающих врагов Бешенством, может наделать массу шума. Defiler'ами можно атаковать защитные сооружения с безопасной дистанции.

Guardian
Неплохо зарекомендовали себя в случае атак на крупные скопления противника и защитные башни (осуществляемых с большого расстояния). Лучше всего комбинировать их с противовоздушными силами, вроде Scourge'ей, Hydralisk'ов или Mutalisk'ов, — Guardian'ы беззащитны при нападениях с воздуха. Кроме того, они весьма медлительны, поэтому во время массированных наступлений воздухоплавательных сил врага стоит отводить их в тыл.

Зараженные земляне (Infested Terran)
Зерг-инфицированные мутанты горят желанием вернуться на родную базу и взорвать все к чертовой бабушке. Мутантов рекомендуется использовать для подрыва зданий: в отличие от саперов (WC2) расправляться с юнитами здесь много труднее. Закапывайте мутантов в землю, прячьте их от вражеских скаутов — и их появление на базе противника станет сюрпризом.



▲Некоторые миссии проходят в открытом космосе. Что, впрочем, никак не влияет на саму игру — и газ, и кристаллы по-прежнему можно найти на металлических платформах.

Часть 3: Протосс. Рыцари света

Probe
См. SCV. Не забывайте, что во время строительства Probe просто "транслируют" дома из своего родного мира Аюр, а значит — рабочий может заниматься другими делами.

Zealot
Zealot — самый крутой "ранний" юнит в игре. Несколько Zealot'ов способны сдержать напор большого числа Marine'ов или Zergling'ов/Hydralisk'ов. Опасайтесь лишь партизанских "hit&run"-набегов — Zealot'ы умеют драться только врукопашную. Разумно будет в первую очередь увеличить их скорость с помощью апгрейдов, чтобы Zealot'ы смогли догнать и уничтожить обидчиков. Лучше всего поддерживать их Dragoon'ами или другими юнитами с дистанционным оружием. Полностью "заапгрейженный" Zealot наносит врагу 22 единицы повреждения! Большая армия Zealot'ов будет нелишней даже на самых поздних стадиях игры.



Dragoon
Лучше всего использовать в небольших группах, вместе с Zealot'ами. В начале игры Dragoon'ы должны просто охранять Zealot'ов от атак с воздуха и вражеской артиллерии. Уже два Dragoon'а настолько сильны, что вы даже и не заметите, как будете выигрывать одну игру за другой в самом "зародыше", используя только их. Хороший трюк — прислонить несколько Dragoon'ов спиной к Shield Battery: вы получаете "вечный двигатель", идеально подходящий для защиты ба-





"Они называют нас насекомыми. Скоро они станут частью нас."

Ксел-Нага

"Всегда быть на вершине цепочки питания — вот наша основная цель. Они называют нас насекомыми. Скоро они станут частью нас. Мы справились с Ксел-Нага, неужели нас остановят их ученики?"

Даггот, повелитель стаи Тиамат



▲Развитая база смотрится, как мегаполис. В основном из-за обилия складов, необходимых для содержания большой армии.

▶Обратите внимание – "мягкие" тени и "разноцветное" пламя. Настоящий "пир нищих" в 256 цветах.



▶Десяток осадных танков и призрак-наводчик способны сравнять вражескую базу с землей за пару минут.



зы, не забывайте только периодически подзаряжать батарейки в Shield Battery. Не рекомендуется оставлять Dragoon'ов в одиночестве, скорострельность их дезинтегрирующих пушек невысока, и более юркие враги быстро разделаются с ними.

Shuttle

Аналог терранских десантных кораблей, см. Dropship.

Scout

Идеальное средство поддержки наземных сил. Получив апгрейд скорости, этот юнит становится отличным разведчиком, способным за минуту облететь даже самые большие карты. Формируйте из Scout'ов большие группы и атакуйте вражеские "магические" силы — Queen, Sci Vessel и т.п. Очень хорошо подходят для атаки на беззащитных Overlord'ов, скитающихся по карте. Отстрел Overlord'ов не только помешает Зергам открыть карту, но и наступит на горло их экономике.

Templar

Верховные рыцари Протосс в совершенстве владеют пси-магией. Объединившись вместе, в самоубийственном экстазе образуют Archon'a, сверхъестественное существо. Сами по себе Templar'ы также вполне эффективны, благодаря своим заклинаниям Hallucination и Psionic Storm. Psionic Storm напоминает Death and Decay из WarCraft 2, только что не разрушает здания. За 75 единиц маны вы получаете тяжелое оружие массового поражения, способное за один присест уничтожить массу врагов. Используйте Psionic Storm на больших группах (осадные танки, Guardian'ы).

Reaver

Задействуйте их в разрушительных наземных атаках в комбинации с Dragoon'ами и Zealot'ами. Эти монстры движутся ТАК медленно, что будет лучше перемещать их с помощью заклинания Recall (Arbiter'ы). Их "Скарабеи", миниатюрные роботы, хорошо подходят для "отключения" защитных башен противника, поэтому, прежде чем бросить в наступление основные силы, организуйте вояж парочки Reaver'ов. Скарабеи являются "снарядами" Reaver'a и производятся внутри машины. Убедитесь в том, что вы наклепали достаточное число Скарабеев (15 кристаллов за штуку), прежде чем отправляться в поход, иначе Reaver окажется бесполезной грудой железа.

Observer

Этот юнит всегда невидим, но только не для вражеских защитных башен и прочих существ-детекторов! Используйте его для разведки местности: оставьте по юниту в каждой стратегически важной точке карты, и вы будете всегда в курсе свежих новостей. Во время больших баталий держите про запас большое количество Observer'ов в зоне боевых действий, чтобы не стать жертвой атак замаскированных сил противника. И еще одно: Observer'ы легко отыскивают окопавшихся Зергов.

Archon

Бесспорно, самый сильный наземный юнит во всей игре. На поздних стадиях сражения используйте Archon'ов в качестве хорошего дополнения к атакующей группе или даже в роли основной ударной силы. Если вы решите создать армию целиком из Archon'ов, ОПАСАЙТЕСЬ терранских Science Vessel, чья EMP-пушка превращает ваших киллеров в 10



хитовых хиляков. Если же Science Vessel'ей поблизости не наблюдается, не бойтесь ничего и смело атакуйте все, что попадется под руку. Отводите поврежденных Archon'ов в расположение базы к Shield Batteries, чтобы восстановить энергетические щиты.

Carrier

Король неба. Перевозит на своих палубах до восьми истребителей. Каждый истребитель стреляет дважды за ход, а значит, один Carrier способен наносить до 80 единиц повреждений в секунду. Объедините Carrier'ов, скрытых от посторонних глаз Arbiter'ом, в большую группу и отправьте ее в тыл врага — вашего противника хватит удар, это точно. Carrier'ам стоит опасаться больших скоплений Scourge'ей или замаскированных терранских Wraith.

Arbiter

Любой ваш юнит, подбирающийся к Arbiter'у достаточно близко, становится невидимым. Одно только это свойство с лихвой окупает затраты на постройку "Цитадели судей". Однако Arbiter'ы имеют два чрезвычайно могущественных заклинания, которые делают их чудовищно опасными для врага.

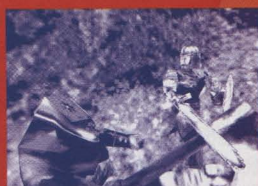
Материал собирали и классифицировали:
Макс Покровский (халявщик, который чуть не запорол всю работу),
Олег Хажинский (тоже халявщик, который чуть не запорол всю работу).

Спасибо нашим друзьям с www.station17.com и http://www.gamers.com/bibles/StarCraft/ за помощь в составлении этого руководства. Большое спасибо фирме "Софтклаб" за предоставленную документацию.



A C T I O N

Die by the Sword



Уникальная аркада. Единение шутера "от третьего лица" и серьезного симулятора фехтования. Реализм на уровне — даже когда идет подсчет отрубленных рук и ног. "Этот кобольд снова порезал вашу губу топором?! Наказать."



26

Spec Ops: U. S. Army Rangers

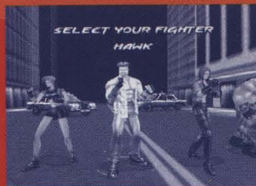


Супер. Мелкие глюки не в силах испортить эту прекрасную игру. Хотя играть в неакселерированную версию просто невозможно, графика 3Dfx-варианта очень хороша. А главное, Spec Ops не похож ни на какой другой FPS. Жаль лишь, что сетевой поддержки в игре нет.



32

Fighting Force



Простенько и весело. Одноразовая игрушка в блестящем исполнении. Core Design, наши поздравления! Хотя бы за то, что здесь не погнушались сделать конфигурируемую раскладку клавиатуры.

36

Ultim@te Race Pro



Новая классика жанра. Особенно удался дождь. Стопроцентная гоночная аркада со сложной физической моделью (однако "сложная" — это вовсе не "реалистичная", интересная — да!). Только не забывайте, что нынешняя графика без 3D-чуда смотрится кисло. Уж извиняйте...

40

Х.Мотолог

Мегаломания

Теоретически в апреле должна наступать весна. Гаишники размахивают своими полосатыми палками не для того, чтобы согреться, а уже из принципа. Подснежники открыли свои гаражи, подлые дорожные рабочие не доделали пересечения МКАД с радиальными дорогами, и я, несчастный житель неглубокого Подмосковья, должен простаивать в гнусных заторах, насилуя ни в чем не повинную пепельницу мерзко пахнущими окурками.

Птицы должны были вернуться из теплых стран, но я их не заметил. Паранойя уступила место мегаломании, хотя окружающие разницу не почувствовали. Ревью сменили превью на жирном посту, и это видно невооруженным глазом.

Теперь о наболевшем. Во первых строках своего письма хочу передать привет товарищам, с почтовыми ящиками в домене wisdoms.sitek.ru. Только не плачьте, что вам не отвечают! Ваш злосчастный mx не хочет жрать ответных писем. Смените провайдера и живите спокойно.

Горячий и пламенный привет гражданам, спрашивающим, почему в моей русской/рипованной/просто пиратской версии игры ABCD не работают читы/патчи/Интернет. Я знаю два ответа на этот наболевший вопрос. Первый, он же грубый: "ПАТАМУШТА!". Второй, он же деликатный: "Когда у пиратов будет техсаппорт, я обязательно сообщу, как с ним связаться". Больше подобные вопросы приниматься не будут.

Третий, самый пламенный, привет — гражданам, переходящим проезжую часть в районе станции метро "Бабушкинская", напрочь игнорируя подземный переход. Москва большая, но таких уродов, как вы, надо долго искать. Когда я куплю себе ручной пулемет, это место займет первую строчку хит-парада погибших пешеходов.



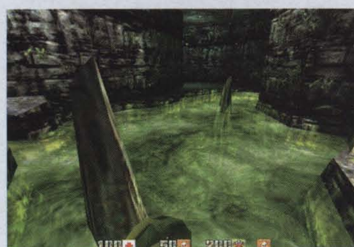
Я предупредил.

Spec Ops вышел. Что еще нужно для счастья?..

Хитрая новость от id

Новость так новость! Совсем недавно некто Джон Кармак вверг игровое сообщество в пучину легкого помешательства, объявив о сенсационных изменениях в планах id Software. Если раньше (так во всяком случае представляли дело в id) он и Брайан Хук создавали ядро Trinity, в то время как остальные id-пахари работали над Mission Pack'ом для Quake 2, то теперь ребята всем скопом навалились (или — собираются) на разработку... **Quake 3**, который, объединив достижения обеих групп, станет промежуточным звеном между Quake 2 и Trinity.







Уже интересно? Продолжаем. Quake 3 сможет похвастаться новым графическим ядром (в будущем оно станет частью Trinity) и потупить взор, упоминая о клиент-серверном коде, — он останется прежним, то есть Q-вторым. Графика будет выполнена в 24-битном цвете, большая часть текстур — в высоком разрешении (вот кто съест и не

Quake 3 сможет похвастаться новым графическим ядром и потупить взор, упоминая о клиент-серверном коде, — он останется прежним...

подавится всеми 12 мегабайтами памяти Voodoo 2!), плюс множество спецэффектов и только аппаратный рендеринг. В общем, весь набор "вкусностей" в одном флаконе. При этом учтем, что, по предварительным прикидкам того же Кармака, обычный Voodoo в принципе сможет работать с Quake 3. Но — с большим трудом.

Мы знаем, каким вопросом вы сейчас задаетесь. Зачем и кому это надо? А нам! Без этого наше с вами геймерское благо не будет полным! Ну не хотят они, заботливые, заставлять нас долго ждать, а разделение процесса разработки Trinity на два этапа дает реальный шанс "пощупать" результаты значительно раньше. Скажем, к концу этого года. Такова подоплека этой хитрой новости.

Зачистка луны

Истину говорю вам. В id работают просто гениальные люди. Ибо не зря окружили они родную планету Строггов кольцом астероидов, создав тем самым богатейшую базу для любого количества продолжений.

Xatrix Entertainment, id Software и Activision работают над официальным Mission Pack'ом — **Quake 2: The Reckoning**. Каждый занимается своим делом: id предоставляет технологию в виде engine'а, Xatrix разрабатывает само продолжение, а Activision готовится издать результат и собрать с населения очередную кучу тугриков. Когда такое количество профессионалов собирается вместе, невольно надеешься получить нечто приятное во всех отношениях. Оправдаются ли надежды? Трудно сказать, но по отзывам продукт получается добротный, хотя и совсем неоригинальный.

События этого Mission Pack'а, как, впрочем, следовало ожидать, разворачиваются на одной из многочисленных лун базовой планеты Строггов, где "вдруг" была обнаружена секретная военная база. Правильно! Вам срочно предстоит заняться ее плановой зачисткой.

"С добрым утром, Строгги! Корабли уже вылетели!"

Нас ждет пачка новых уровней (в количестве 15 штук), разделенных на три самостоятельных эпизода. Это и индустриальные ландшафты, и всеми любимая канализация вкупе с вентиляцией, и некоторые другие элементы чужой цивилизации. Само собой, уровни переполнены недобитыми Строггами, жаждущими умереть медленно и в жутких мучениях.

Кстати, в этой войне вы иногда будете не одиноки. На одном из уровней играющий обнаружит, что вокруг суетятся дружественные пехотинцы, усилено пытающиеся оказать посильную помощь. Об успешности этих усилий судить пока рано, но Xatrix очень надеется добиться от AI некоего подобия слаженных действий.

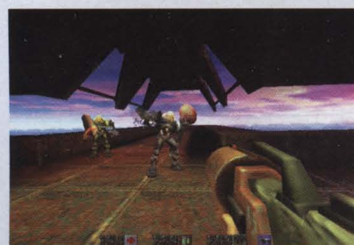
Помимо новых уровней Xatrix предлагает нам попробовать несколько новых видов оружия: Phalanx Particle Cannon, выстреливающий две радиоактивные пули, ускоренные в электромагнитном поле; Ion Ripper Cannon, чьи выстрелы отражаются от стен, — с его помощью можно будет достать даже тех врагов, которые находятся вне поля зрения; Energy Trap, позволяющая поймать неудачливого Строгга и превратить его в пищу.

Конечно же, добавлена и парочка свежих монстров. Например Gekk — существо, способное прятаться в тени, свободно плавать и от скуки поплевывать кислотой. Причем не только поплевывать — в его жилах вместо масла и крови, как у всех нормальных Строггов, течет та же самая кислота, так что будьте осторожней, убивая эту тварь (Xatrix'ы, должно быть, "Чужих" насмотрелись).

Еще одной живой достопримечательностью станет Repair Bot (робот-ремонтник), который бродит по уровню в поисках мертвых Строггов и ремонтирует их, возвращая к жизни. Вывод: отныне придется расстреливать трупы, добиваясь их расчленения, дабы предотвратить воскрешения исчадий. Сам по себе Ремонтник — существо мирное, которое ни за что не тронет вас до тех пор, пока вы сами не начнете его обижать. А еще полезное: в процессе своих блужданий по уровню он может случайно открыть (специально для вас!) секретные области. В общем, у вас есть выбор — либо убить железного парня, исключив тем самым как возможность оживления убитых Строггов, так и возможность открытия новых областей, либо оставить его здравствовать, немного рискуя своим здоровьем.

Для всех любителей сетевых баталий Xatrix включает в Mission Pack набор оригинальных Deathmatch-карт, долженствующий скрасить ваше разочарование после прохождения последнего уровня.

Вот, собственно, и все, что известно на сегодня об этом проекте. Да, появиться он должен уже этой весной — ребята взяли повышенные обязательства...





МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

Х.МОТОЛОГОМ и РОМАНОМ КОСЕНКО

(по пресс-релизам фирм-разработчиков и информации в WWW).

Да будет экшен!

Star Control 4... Кто там в зале тянет руку? Говорите, говорите громче, товарищ. Что? Мы ошиблись жанром? Ничего подобного! Сядьте и слушайте.

Итак, Accolade работает над четвертым по счету продолжением серии Star Control. Тот, кто еще помнит период буй-







ного цветения 286-х, поймет истоки нашей слабости к этой игре. В Star Control нельзя было просто поиграть, в нем можно было немножко жить. Иногда это "немножко" длилось часами, иногда сутками, но обычно человек пропадал на целые недели. Оторваться было абсолютно невозможно, это притягивало, пьянило и даже вызывало стойкую привязанность.

Такой дикой как по красоте, так и по увлекательности смеси жанров не было создано ни до, ни, к сожалению, после. В Star Control 2 каждый находил именно то, что хотел там найти. Кто-то опускался до примитивного action и занимался планомерным уничтожением всего живого в доступной части галактики. Кто-то, мечтая о сериале X-Files, посвящал себя изучению всего, что хотя бы отдаленно напоминало разум. Кто-то неспешно двигался по сюжетной линии, как бы читая книгу и одновременно участвуя в ней.

Повторимся, каждый находил занятие себе по вкусу, наслаждаясь своей частью этого совершенного мира. Мира, который жил по своим законам, своей собственной, не зависящей от нас жизнью. Потом появился Star Control 3 — попытка улучшить совершенство, которая имела честь с треском провалиться, оставив игроков в полном недоумении относительно креативных способностей Accolade.

Но, как теперь выяснилось, работают там действительно упорные и, возможно, талантливые ребята. Поняв, что превзойти SC2 по всем пунктам вряд ли получится, они сосредоточили свои силы на боевой части игры. Но создавать еще один X-Wing или Wing Commander не стали. Главной чертой нового StarCon'a стала аркадность. Это ни в коей мере не симулятор, это трехмерная космическая аркада "от третьего лица", замешанная на продолжении старого сюжета.

Для завоевания сердец next generation-игроков Accolade'овцы основательно поработали с графической подсистемой игры. Мало того, что для каждой расы нарисованы уникальные космические корабли и красивейшие виды космического пространства, ко всему этому добавлено великое множество спецэффектов, из-за чего наличие 3D-акселератора стало необходимым условием.

Но Accolade не спешит раскрывать все карты, очевидно, боясь распугать оставшихся поклонников игры. А испугаться действительно есть чему. Как уже говорилось, изменилась сама концепция игры, центр тяжести перенесен в сторону постоянных битв с военными формированиями недружественных рас, а это лишь малая часть былого Star Control. Все прочие элементы принесены в жертву аркадности и стали как бы "бесплатным дополнением", а это, как нам кажется, лишь ослабляет позиции игры.

Для того чтобы игрок постоянно чувствовал себя в центре событий, решено отказаться от множества непохожих друг на друга интерфейсов. Теперь на протяжении всей игры мы вынуждены любоваться основной достопримечательностью нового Star Control'a — собственным кораблем. Вернее сказать, своим текущим кораблем — так как всего в игре их несколько десятков, принадлежащих к тому же различным расам. Каждый превосходно прорисован, текстурирован и гордо демонстрирует великое множество специальных эффектов. Так вот, этот вид будет с нами даже тогда, когда мы будем заниматься действиями отнюдь не боевого характера. Например, при общении с другими кораблями в уголке основного экрана появится маленькое окошко, отображающее собеседника. Так что, болтая с надоедливым alien'ом, можно сразу примериться, из какого ствола будет сподручней разносить его кораблик.

Кстати об alien'ах, то бишь других расах. Достоверно известно лишь то, что из старых рас в SC4 перекочуют Pkunk'и. На все вопросы о других представителях инопланетных племен разработчики отвечают одинаково уклончиво. Конечно же, ожидается, что нас встретят как старые друзья (и недруги), известные по предыдущим сериям, так и некоторые новые, но кто это будет и в каком количестве и качестве — остается лишь догадываться. Кроме того, теперь можно играть не только на стороне землян, но и за любую другую расу. Нет слов, почувствовать себя в шкуре Black Ur-Quan'a будет очень интересно, но при этом не совсем понятно, как разработчикам удастся выдержать сюжетную линию.

Другим достоинством Star Control 4 станут богатые сетевые возможности



(по словам авторов, это достижение суть результат action-направленности новой игры). Полагаем, что все помнят Star Control'овский melee-режим. Теперь же, помимо обычных сражений один на один, в игре появится множество состязательных режимов. Игроки могут как объединяться для выполнения какой-либо миссии, так и, напротив, выбирать противоположные стороны и пытаться перетянуть одеяло на себя. Это, несомненно, должно добавить изюминку в

Это ни в коей мере не симулятор, это трехмерная космическая аркада "от третьего лица", замешанная на продолжении старого сюжета.

уже порядком поднадоевшую концепцию сетевых игр.

В общем, диагноз этому неожиданно реинкарнировавшемуся мастодонту ставить еще рано. Accolade пообещала множество вкусностей, и их реализация ей пока тоже удается. К сожалению, первые результаты в виде демонстрационной версии можно будет увидеть только на E3 (даешь E3'98 в России!), а выход полной версии намечен лишь на конец 1998 года.





Тунгусский синдром

Московская компания "Амбер" готовит к сентябрьскому выпуску игру под рабочим названием **"Тунгуска"**. Игра является развитием идей памятного "Бермудского синдрома", увидевшего свет два года тому назад, и разрабатывается примерно тем же коллективом во главе с Игорем Селивановым. На западе Tunguska будет издана компанией Project 2.

Жанр новинки — 3D action, по стилю она является довольно любопытной смесью Tomb Raider, Resident Evil и Tekken. Сюжет обыгрывает многочис-









ленные перемещения во времени, позволяет сразиться с кучей персонажей (что-то около 50 с лишним врагов) в интерьерах, соответствующих разным эпохам, с применением подчас самого неожиданного оружия. Цели же, как всегда, благородны.

Создателей игры не устроили возможности рендеринга помещений "по ходу пьесы", и все интерьеры прорисованы заранее.

Довольно интересен и engine "Тунгуски" (собственно говоря, переданная "Амбером" в редакцию демо-версия игры суть показ возможностей "движка"). Создателей игры не устроили возможности рендеринга помещений "по ходу пьесы", и все интерьеры прорисованы заранее. В реальном времени на них накладываются только трехмерные модели персонажей, тени и некоторые динамические эффекты, вроде освещения, дымов и тому подобных "пустячков". Каждое помещение рассчитано из нескольких точек, что позволяет переключать расположение "камеры". При смене локейшена движение персонажа накладывается на заранее просчитанный ролик независимо (как и на фиксированный бэкграунд) — и это позволило решить извечную проблему подобных игрушек, когда смена экрана является абсолютно неинтерактивным событием. В "Тунгуске" же во время перехода от одной камеры к другой вы можете спокойно продолжить рукоприкладство.

Легко догадаться, что "тунгусские" драки — одно из важнейших развлечений в игре. Авторы отдают явное предпочтение холодному оружию, хотя, в лице своих персонажей, не чураются и рукопашных схваток. И если в в большинстве action-adventure (к коим, судя по всему, и будет относиться игра) драки представляют собой довольно примитивное зрелище, местные поединки стараниями авторов усложнены едва ли не до почетного звания "3D beat 'em up". Количество реализованных движений и приемов столь велико, что битвы маленьких фигурок смотрятся по-настоящему эффектно и даже серьезно.

В соответствии с законами жанра, игра будет наделена множеством квестовых элементов: инвентарь, диалоги, логические задачи. Пока не совсем ясно, будут ли в игре "чистые" головоломки, но и такая возможность не исключена. Хотя action все равно останется на первом месте.

Новая технология, созданная командой Игоря Селиванова, позволяет генерировать на порядок более сложное и красивое окружение, нежели в играх, где все интерьеры рассчитываются в реальном времени, причем все это со значительным выигрышем в производительности (минимальное требование к процессору — Pentium 100, что весьма демократично). Закладывается поддержка основных 3D-ускорителей, хотя обязательным требованием они не будут, и визуальный выигрыш от их использования едва ли покажется вам исчерпывающим: модели хороши и в software-версии.

В общем, геймеров, судя по всему, ждет новый синдром. На этот раз, тунгусский...





Плохо лежит?

Есть игры, в которых нас просят проявлять прекрасные черты своего характера (как то: спасение утопающих, борьба с инопланетным злом, умиротворение мирового криминалитета), а есть игры, дающие волю темным сторонам нашей души. Для клептоманов предлагается **Thief: The Dark Project** от Looking Glass. Все еще не владеющим английским языком и не знающим умного слова "клептомания" объясняем, что в выходящей этой осенью игре вам предстоит сыграть незавидную роль вора.



Гордо ходить в этой игре нельзя. Ваш удел — прятаться, пробираться окольными тропами, избегая яркого света. Авторы предлагают вспомнить детскую игру в полицейских и воров, утверждая, что все монстры в игре "в некотором смысле полицейские". А главный герой, соответственно, представляет не самую благородную профессию. Но совесть должна быть чиста — и воришке предстоит спасти мир. Как? "Сюрприз!" — отрезают создатели...

Авторы игры (числящие в своем активе такие известнейшие проекты, как Ultima Underworld и System Shock) делают туманные намеки на свое прошлое и, в частности, большой опыт работы с настольными РПГ, гарантируя, что "магия никого не разочарует". Однако классифицируют они свое детище как action-adventure и заявляют, что expirience-очков не будет ни под каким предлогом. Слава богу.

20 миссий в неспокойном мире. Разрушенные монастыри и затерянные города древности. Фэнтези в духе серии Underworld. Полный комплект чудотворного инвентаря. Множество ловушек и сложных замков, пазлы (как обычно, умасленные добавкой "adventure"). Убегая от охраны, персонажу предстоит залезать на стены, плавать, прыгать и, разумеется, сражаться. А еще вы будете вынуждены овладеть искусством маскировки — ликвидируем все источники света и прячемся в темноте! Кстати, авторы намекают, что звук во многих случаях будет важнейшим источником ориентации в пространстве. Как у вас со слухом?

Что еще? Современная полигональная графика, безусловно, с поддержкой 3D-ускорителей. Сегодня разработчики отдают предпочтение OpenGL, однако рассматривают и варианты, связанные с Direct3D. Что? Quake-клон? Что вы! В качестве "отмазки" создатели "Вора" с упоением рассказывают о единственном многопользовательском режиме под названием theftmatch: команды игроков будут соревноваться на предмет максимального изъятия ценностей у NPC и контролируемой компьютером вохры. (Впрочем, обсуждается возможность и других multiplayer-режимов.)

Когда наступит воровское счастье? Сказано же: осенью.

BG и колеса

Александр Вершинин

Monster Truck Madness 2

Право же, это смешно. Компания, у которой лучше всего получаются мыши и клавиатуры (действительно первоклассные), продолжает упорно заниматься программным обеспечением. Видимо, это карма. До сих пор этой фирме удалась лишь одна игра — та самая, которая была убедительно скопирована с WarCraft. И пока вас дразнят далекой тенью Age of Empires 2, попробуйте проглотить промежуточную "двойку". Monster Truck Madness 2.



Узнав, что Главный хочет упечь MTM2 в отдел симуляторов, Хорнет прислал телефонограмму с решительным протестом. Мой друг и учитель Х.Мотолог продукт Microsoft смотреть отказался, так что на плаху отправили меня. Без командировочных.

МонстрОвая графика

Сразу сказать можно только одно: это явно не ролевая игра. Конечно, можно попробовать представить себя в качестве безразмерного грузовика на огромных баллонах, но этому мешает печальное отсутствие торпеды. Точнее, в конфигурации клавиатуры такое название есть, но на самом деле вместо ожидаемого руля появляются надпись (!) "Cockpit of Truck" и пара циферблатов. Это слишком виртуально даже для бывалого бета-тестера. Впрочем, программа дает выбор. Вы можете любоваться рулем в буквенной инкарнации, а можете увидеть кабину вашего трактора. Как это ни удивительно, но руль и кабина для Microsoft — вещи друг друга исключающие. Остальные виды, демонстрирующие достаточно красиво выполненные модели автомобилей, абсолютно непригодны для управления: камера находится либо слишком далеко, либо слишком близко. Но это дело вкуса, не так ли?

MTM2 поддерживает как Direct3D, так и пару акселераторов "напрямую". В список счастливчиков входят 3Dfx и PowerVR. Единственная проблема ускоренного режима — это пикселизация (!) земли. В остальном же все выглядит пристойно и даже мило. Загородные пейзажи, горные дорожки, домики и висящие над трассой дирижабли.

Truck — это звучит круто

В игре на удивление мало новшеств. Те же кольцевые трассы, те же огромные, отличающиеся друг от друга формой кузова и раскраской грузовики. Не изменились даже музыка и основное меню в начале игры. На восемь-десять "колец" приходится всего одна раллийная гонка и три multiplayer-круга. Зато погода может побаловать сюрпризами. Специалисты MS выделяют как минимум девять различных видов метеоусловий. Среди них снег, туман, плотный туман, ночь, рассвет, легкая облачность, дождь. Хорошенькая сводка: "Ожидается мокрый снег, гололедица, ночь и рассвет". Примечательно, что закат и день злонамеренно опущены.

Видимо, благодаря своим уникальным колесам и системе подвески, "монстры" ведут себя довольно необычно. Джипы скачут по холмам с легкостью горных козлов и ездят по железной дороге гораздо лучше, чем по асфальту. Они лихо сносят ограды, столбы, но не способны повалить хибару или пустить под откос поезд. Контрольные пункты являются большой условностью, так как удержаться на дороге (или найти ее) могут только грузовички AI. Вам же приходится искать жирные следы прошедших соперников и идти по ним, уподобляясь индейцу, только что извлекшему из земли любимый томагавк. Успокаивает лишь факт, что грузовики почему-то оставляют следы всегда и везде.

А теперь любимое — madness

Безумие в игре плещет через край. Как умышленное, так и не совсем предусмотренное. Очевидно, что ездить на больших машинках по лесам и долам, толкать и сбрасывать с дороги соперников — это весело. Настоящее же умопомешательство в игру добавляют неизбежные баги, которые, стоит надеяться, не доживут до релиза. Машина на скорости ведет себя очень и очень странно. Создается ощущение, что для автомобиля-"монстра" есть только четыре возможных направления — назад, вперед и повороты налево-направо на 45 градусов. Честное слово! Начав поворот, машина не желает выходить из него. Ну а то, что более плавный или более крутой поворот truck не выполняет вообще, пусть останется на совести разработчиков. И вообще, что вы хотите от машины без руля?! С другой стороны, ваш джип способен на очень неожиданные и смелые поступки. Например, он умеет ездить под водой, по дну. К сожалению, заманить под воду спасательный вертолет так и не удалось.

Что касается противников, то они пользуются услугами геликоптера постоянно. Врезавшись в ограду и застыв на месте, AI не торопится включить задний ход. Зачем утруждать себя, если есть вертолет? Ну а если вы любитель потолкаться, у вас могут возникнуть некоторые проблемы. Ударившись друг о друга, тяжеленные джипы разлетаются в разные стороны, словно бильярдные шары. Причем чистое боковое столкновение может закинуть вас далеко вперед и отшвырнуть противника далеко назад.



1. "Деревенская" трасса наиболее презентабельна.



2. Красивые спецэффекты и ровные текстуры земли в "бете" просто отсутствуют.



Тяжелая мясницкая работа

Александр Вершинин

Die by the Sword

Лезвие — штука опасная. Оно может оставлять глубокие колющие раны, аккуратно надрезать поверхность, вырывать сочные куски мяса, отхватывать солидные части... гм-м... чьего-нибудь тела. Ну а если это лезвие имеет длину примерно в полтора метра, отлично отточено, снабжено удобной рукояткой и хорошо сбалансировано, то оно называется мечом и может творить чудеса. Это вам не пара дамских пистолетиков в кобуре на крутых бедрах. Прочувствуйте Die by the Sword от Interplay!



Демонстрационная версия игры (раскройте 1-й номер за этот год) была неожиданной, забавной, впечатляющей, но не давала ни малейшего представления о грядущем продукте. А потому людей, падающих в обморок при виде внутренностей кролика, не любящих излишне натуралистичных описаний (в том числе в изложении старика Генри Миллера), а также считающих, что смерть — это свет в конце туннеля, просьба сразу перейти к чтению заметок знатного бюргера Мотолога о его жизни среди американских рейнджеров. Уф! Налейте мне еще один стакан крови.



Кто будет умирать

Думаю, всем давно известно, что новых, абсолютно гениальных жанров компьютерных игр в ближайшем будущем не предвидится. Поэтому нынешние игры могут соревноваться только в тех мелочах, которые они привносят в уже сформировавшееся "тело". Наиболее виртуозное исполнение старой мелодии вознаграждается обмороками игроков и серией клонов, выполняемых менее удачливыми конкурентами. По идее, DBTS, совершенно не скрывая этого, эксплуатирует модную девушку Лару. Тот же вид от третьего лица, камера, плавающая за спиной. Очень знаком дизайн уровней с немногочисленными (не в пример Quake'у) врагами и ситуациями, где приходится демонстрировать качества циркача-акробата. Но на этом сходство заканчивается.

Tomb Raider был явно рассчитан на находящихся в процессе возмужания мальчиков: фигура героини вызвала куда больше шума, нежели игра в целом. И хотя борьба с людьми и зверушками ведется с помощью огнестрельного оружия, процесс смотрится как реклама безопасного секса: слащаво, восторженно и стерильно. Кавалерист-девица скачет из одного красивого местечка в другое — сказывается боязнь того, что игроки не смогут долго смотреть на текстуры одного цвета. А переодевания! А вечно чистая одежка! Disgusting.

Так вернемся же к нашему барану! Что вы возмущаетесь? Иначе его назвать нельзя. Вступительный ролик застает бойца мирно отдыхающим с любимой девушкой у костра в совершенно неподходящем для романтического свидания месте. Девушка — это, конечно, хорошо, но, увидев показывающего язык кобольда, наш хладнокровный воитель со свистом уносится прочь. Пока умник, размахивая любимым мечом, с руганью и улюлюканьем гоняет по окрестностям синюю мразь (кожа кобольда именно такого, несомненно, красивого цвета), коварная нечисть утаскивает девицу. Вот вам и очевидная причина для прогулки по подземелью.

Война — это личное

Дальнейшее действо происходит внутри подземелья. В процессе игры вы знакомитесь с настоящими обитателями этой внушительной системы пещер: орками, ограми, скелетами, каменными монстрами и странными инсектоидами. Девица была уведена для принесения в жертву некоему злому духу. Особенно приятен факт, что примерно посередине игры вы становитесь свидетелем ее успешного жертвоприношения. Господа авторы явно эстетствуют.

Благодаря уникальной боевой системе, каждая стычка становится для вас событием, чем-то очень-очень личным. В отличие от многочисленных shooter'ов, где эффект увеселения достигается с помощью огромного количества легко убитых вами тварей, Die by the Sword состоит из череды довольно сложных поединков. Своего рода рыцарский турнир. Представьте себе качественный платформный fighting вроде Tekken и мысленно наложите на него длинную сюжетную линию. Вы не деретесь исключительно на арене. Ваша арена — это целый мир, в котором вы



1. Кто успеет первым? По ком будут плакать дети?..









сами можете выбирать место сражения. Любой монстр обладает уникальными приемами и, вообще говоря, способен разобраться с вами в мгновение ока. В этом вся соль. Из бездушного существа с шотганом, могущего тремя выстрелами завалить трех врагов, вы превращаетесь в талантливого, но очень уязвимого человека, каждое движение которого может принеси как победу, так и поражение, смерть.

Одно слово — VSIM!

Разработчики DBTS пошли дальше. Они не просто создали качественный альянс fighting и 3rd person action, они ввели совершенно новую концепцию самого поединка. Удары более не фиксированы. Точнее, ударов больше не существует. Есть вы, есть ваша рука, есть ваш меч. Если меч находится в руке, а не болтается в ножнах за плечами, то он становится опасным. Меч — это реальный объект, способный при столкновении с другими игровыми объектами разрушать их или просто наносить повреждения. С помощью джойстика, мыши или клавиатуры вы управляете вовсе не ударами, как это было принято, — вы направляете живую руку виртуально-живого человека.

Что вы делаете в реальном мире, чтобы ударить? Правильно: замах и собственно удар. Если нет замаха, то есть в удар не вложено определенное количество энергии, результат также будет нулевым. Простейшая физика, но она почему-то всегда была слишком сложной для создателей fighting-игр. Так вот, DBTS — первая игра, в которой сила удара напрямую зависит не от хитрой комбинации из тринадцати кнопок, нажатых вместе с Alt и Shift, а от физических действий героя. Наиболее эффективные удары наносятся тогда и только тогда, когда вы не только делаете взмах рукой, но и двигаете сам персонаж! Да, если враг просто наткнется на выставленный вами меч, он будет ранен. Но если вы при этом также будете двигаться вперед, на противника, рана будет во много раз более ощутимой! Это колющая атака. Рубящая или режущая атака подчиняется точно таким же правилам. Широкий горизонтальный взмах слева направо способен остановить практически любого противника. Но если в момент атаки развернуться по ходу движения клинка всем корпусом, то результат ошеломит даже вас. Здоровенные орки с визгом отлетают в сторону и на время остаются на полу без сознания. Оружие звенит не потому, что надо чем-то заполнить "эфир", а потому, что ваш клинок действительно сталкивается с оружием соперника. Посредством меча вы не только наносите удары, но и парируете их. Причем парировать можно как с помощью заранее запрограммированных клавиш, автоматически выставляющих блок, так и непосредственно — то есть движением руки с мечом — с помощью VSIM-управления.



Die by the Sword скорее напоминает отлично выполненный симулятор фехтования, чем просто аркаду. Отточенная физическая модель позволяет на самом деле различать ближний и дальний бой. Вы можете делать глубокие выпады, держа противника на расстоянии кончиком клинка и не подпуская его для нанесения удара. Это очень сложно, но выполнимо. Ближний бой, драка вплотную, чрезвычайно опасен как для вас, так и для вашего врага. Наносить мощные режущие удары нереально по простой причине — вы не можете замахнуться, так как клинку мешает находящийся слишком близко противник! С другой стороны, любое ваше движение — и враг не уйдет с поля боя без ущерба. В равной степени это утверждение относится и к вашему сопернику. Выходящий живым из такого поединка должен быть изначально более силен физически.

DBTS — первая игра, в которой сила удара напрямую зависит не от хитрой комбинации кнопок, а от физических действий героя.





Вам уже хорошо? Продолжаем. Несколько усугубим ситуацию. Один противник будет нападать на вас лишь в самом начале игры. Единственный враг — это чересчур легко. Вы можете маневрировать, демонстрировать красивые трюки и получать от жизни удовольствие. Когда же на вас с воплями и безразмерными топорами летят три-четыре орка, времени на красивые удары просто не остается. Действовать приходится быстро, эффективно и безжалостно, не пытаясь соблюдать джентльменские соглашения. Если вы попадаете внутрь группы из трех орков, через секунду из импровизированной армии вылетает ваш изувеченный труп. Приходится фехтовать (именно фехтовать — для комбинации нет времени), двигаясь спиной вперед.

2. Здесь надо быть очень, очень осторожным!
3. Большие колесики. И кости неплохо перемалывают...









Как только кто-нибудь совершает ошибку, вы останавливаетесь для молниеносного выпада и снова продолжаете движение. Костры? Это хорошо. Орки прут вперед, не разбирая дороги, и оставляют немного здоровья, шагнув прямо в жалящее пламя. Представление "обрамляется" звоном стали, криками раненых и жуткой бранью вашего персонажа, сопровождающего каждую нанесенную рану смачными комментариями и одобрительным рычанием. Словом, звук тоже на уровне.

Последний мазок

Увлекшись рассказами о собственно сече, легко забыть о еще одном усовершенствовании — полигональных моделях героя и монстров. Die by the Sword использует все преимущества, предоставляемые 3D-акселераторами. По качеству выполнения уровней графический engine DBTS вряд ли можно сравнивать, скажем, с технически совершенным Q2. Но есть один нюанс — сами монстры. Движение моделей DBTS во много сотен условных единиц богаче жалких телодвижений тряпичных кукол из того же Quake, Tomb Raider и прочих культовых экшенов. Действительно, VSIM не смогла бы блеснуть без детально выполненных и полностью разрушаемых противников. Какой смысл бить по руке с оружием, если солдат хватается за колено?! Так вот, искусный игрок в DBTS может буквально снимать стружку со своего соперника.

Помните восхитительную по своему содержанию схему разделки говяжьего окорока, которая раньше красовалась на стенах продовольственных магазинов неподалеку от портретов вождей? Сравнивайте! При каждом вашем ударе на теле противника возникает соответствующая рана. Вы можете ударить в голову, шею, плечи, предплечье, локоть, кисть, грудную клетку, спину, живот, бедро, голень. В зависимости от силы и "правильности" удара пораженная область на мгновение зажигается зеленым, желтым или красным — все определяется силой удара и "самочувствием" данной части тела. Что, вы подумали о том, о чем я подумал? Верно, можно отрубить любую конечность, будь то рука или нога, а также просто декапитировать врага. И если декапитация (как это ни удивительно) приводит к мгновенной смерти, то потерявший ручку или ножку еще может продолжать сражаться. Прыгающие на одной ножке орки почему-то теряют мобильность и уверенность в себе, а потерявшие кисть вместе с мечом причиняют ощутимо меньше вреда. Любители показухи могут расхаживать по подземельям, размахивая отрубленными трофеями налево и направо.

На вражеской территории

Похоже, что сообщество монстров трудилось целые столетия не покладая лап, чтобы создать приятную во всех отношениях тренировочную площадку для нашего героя. Вся территория разделена на характерные этапы, каждый из которых имеет определенную "тематику": вход, подземная река, каменоломни, орочий форт, языческое святилище и так далее. В конце каждого этапа подводятся итоги — скрупулезно подсчитывается количество удачно отрубленных голов, раскрытые ловушки, найденные бонусы. Этапы, в свою очередь, разделены на сегменты. Финал сегмента означает для вас автоматический save game. Огромный плюс DBTS в том, что иногда "сейвы" следуют с разрывом в 30-40 секунд. Поверьте, учитывая экстремальный характер боев в игре, это правильный ход.

Верно, можно отрубить любую конечность, будь то рука или нога, а также просто декапитировать врага.



Несколько первых больших этапов проходятся безо всяких проблем. Никаких загадок или puzzle'ов — только монстры, ожидающие смерти от вашей руки. Уровни сделаны умно, они не успевают надоесть, а дизайнерские решения не повторяются. Особенно хороши ловушки. В самом начале игры вы неожиданно оказываетесь подвешенным вверх ногами. Можно сражаться в таком состоянии, раскачиваясь на веревке, но можно и просто обрубить удерживающие вас путы одним ударом. Плот отчаливает от берега только после того, как вы подденете острием меча удерживающую его веревку, а многие ящики могут быть разбиты — в них хранится полезное для вашего здоровья мясо. Многие приятные вещи можно найти на трупах, в том числе и импровизированное оружие. Как вам нравится размахивать синей ручкой, которая все еще сжимает топор? Многие напитки, найденные по пути, делают процесс более забавным. Уменьшающее зелье позволит вам залазить в норы инсектоидов, а с напитком берсеркера (о удовольствие!) вы сможете прорубаться сквозь толпы врагов, чувствуя себя шествующим сквозь хрупкий березовый подлесок.

Игра столь стремительна, что постоянная драка просто не успевает надо-



4. Красиво заходит на посадку, свинья!

5. Два красавчика — какой вам больше нравится?







есть. Три, четыре соперника — наконец-то вызов вашему мастерству! Действо искусно приправлено не только традиционными мультиками, но и интерактивными сценками на основе игрового режима. Так, вы часто сможете наблюдать инсектоидов, совершающих набеги на места обитания орков и огров. Вам останется лишь добить уцелевших и собрать добычу. Есть и более забавные моменты. В пыточной камере двое орков привязали за ногу кобольда и играют им в... волейбол. Шумно и забавно! Но стоит освободить "синяка", и он вытащит из своей норы пузырек с целебной настойкой... но главное не это — негодяй умудряется убежать, не успев получить от вас прощального пинка!

Недостатки? Они есть!

Должно быть, многие уже подумали, что это заказная рецензия. Мол, Interplay отвалила автору кучу зеленых рублей, вот он и занялся славословием... Не надо, не обижайте меня, лучше прочтите нечто, надеюсь, развеивающее столь низкие подозрения.

Плохо номер раз. Чем дальше играешь, тем ближе уважаемый воин подходит к статусу гнусной Лариски. Начинаются "логические" задачки на умение использовать метод научного тыка и, что самое противное, соревнования по акробатическим прыжкам. Что может быть хуже? Отмучившись с прыжками по нагромождениям колонн (о Ларунчик!), вы оказываетесь перед грустным фактом: теперь прыгать придется по верхушкам огромных лезвий, каждое из которых раскачивается на веревках в своем темпе. Хочется закричать "нет!" и перерубить отвратительные путы. К несчастью, это не предусмотрено.

Плохо номер два, или Просто управление. Вполне очевидно, что ребята старались. Они пытались сделать управление героем максимально простым. Не получилось. Левая рука пользователя командует корпусом героя, а правая, используя мышь, джойстик или keypad, рукой с мечом. Непривычно и неудобно. К тому моменту, когда ваши рецепторы наконец поймут, чего хочет мозг, вы несколько устанете от зрелища мелко нашинкованного героя.

Плохо номер три. Не выдержав прессинга термина "политкорректность", авторы игры дали слабину и включили в опции управления героем графу "arcade". Нельзя так, господа! Arcade убивает великий VSIM, изюминку игры, прямое управление рукой, и перепрограммирует ваш контроллер на серию фиксированных ударов. DBTS позорно превращается в средненький fighting, мгновенно лишаясь индивидуальности. Зато теперь в это смогут играть дети от трех до шести лет. Как там в подобных случаях говорит Мотолог?..

Редактор?!

Именно так. В *такой* игре — и собственный редактор! Кроме обычных манипуляций с рукой в режиме VSIM, у вас есть четыре кнопки для "особых" ударов. Что приятно, вы всегда можете заменить заданные по умолчанию комбинации на собственные, шустренько созданные в том самом редакторе движений. Заметьте, что редактор ударов/движений не только позволяет легко соорудить кувырок-вашей-мечты, но и сразу же показывает примерную силу получившейся комбинации. Воистину, совершенству нет предела. А как модно будет смотреться на арене воин, щеголяющий уникальными приемами боя!..

Игра столь стремительна, что постоянная драка просто не успевает надоесть. Три, четыре соперника — наконец-то вызов вашему мастерству!

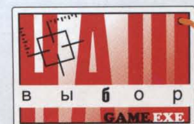
О разном

Помимо квеста, снабженного сюжетом, в DBTS имеются еще два режима игры: "Арена" и "Соревнования". Названия говорят сами за себя. Наличествуют четыре готовых для поединка ристалища — замкнутые комнаты, снабженные ловушками и препятствиями. В режиме "Арена" вы можете сразиться с компьютерным противником (от одного до трех за один заход) или испытать свое мастерство против приятеля по сети, модему, Интернету. Tournament по структуре напоминает схему боев в Mortal Kombat — вы по очереди сражаетесь с серией компьютерных оппонентов. В перерывах между боями демонстрируется ободряющая статистика, подводящая итоги по урожаю отрубленных конечностей и голов. Еще одна забавная деталь: на том же экране сообщается время, проведенное проигравшим на арене. После встречи с тремя212 ограми сообщение напротив моего героя всегда гласило "10 секунд". И это повод для гордости.



6. Хайль рыло!

7. Натюрморт "Разборка у Шупалец".



Die by the Sword

Разработчик	**Tantrum**
Издатель	**Interplay**

Резюме

Уникальная аркада. Единение шутера "от третьего лица" и серьезного симулятора фехтования. Реализм на уровне — даже когда идет подсчет отрубленных рук и ног. "Этот кобольд снова порезал вашу губу топором?! Наказать."

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT 4.0**
Процессор	**Pentium 100**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, DirectX 5.0**

Дополнительная информация

- Рекомендуется 3Dfx Voodoo

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**90%**
Сюжет	**96%**

Интересность

92%

Шестиколесный шелкопряд

Х.Мотолог

Shadow Master

Как мы уже имели честь вам сообщить (см. внимательно .EXE #1'98), главный художник проекта Shadow Master снискал известность, оформляя обложки пластинок Scorpions (и иже с ними), иллюстрируя фэнтези-чтиво и создавая прочие концептуальные художества гнусного поп-арта.

Правда, сути дела это не меняет: Родней Мэтьюз (Rodney Matthews) — человек очень известный. За что, собственно, Psygnosis его и позвала, дав истосковавшемуся без компьютерных игр человеку карт-бланш на художественные бесчинства. Ибо в конце концов важен результат, а не то, кто кому в этом альянсе оказал уважение...

Меня же в данном случае больше интересует человек, придумавший "first person" этого шутера. Изображение шестиколесной машинки, напоминающей, стараниями "генерального иконописца", бронированный веломобиль, кокон тутового шелкопряда и установку для прокладки туннелей одновременно. Конечно, руки чешутся отмазаться от морских пехотинцев, индейцев и прочих квентинов-тарантино, но зачем уж так-то? с таким "акцентом"? Как оно, о шести колесах, стрейфиться-то будет? (Но ведь стрейфится, совсем как взрослое! Плюется огнем и пугает врага. Жаль только, что прыгать не умеет...)



По порядку

Shadow Master — плод воображения и издательского гения славной Psygnosis. В зависимости от цвета очков, которые мы водрузим на свою переносицу, игру с равным успехом можно назвать странной, загадочной, стильной, непонятной. Или никакой. Это не хит, но сплоченная группа поклонников обязательно отыщется. Это не авангард 3D-графики, но нечто удовлетворяющее требованиям настоящего и, как всегда, напряженного момента. Это не тетрис, но в это вполне можно играть. В общем и целом — середнячок. Однако стабильность — признак мастерства. Не так ли, господа?

Игра нагонит страху на почитателей традиционных (другими словами, давно всех утомивших) 3D-шутеров некоторой примитивностью AI (очевидный недостаток) и странными пазлами (почти достоинство). С "тупостью" врага все просто: сволочь прет напролом, не ведая хитрых приемов, и с достоинством погибает от руки игрока, обученного основам жизни со стрейфом. Недостаток интеллекта компенсируется количеством. Игра в Shadow Master (кстати, многопользовательского варианта отчего-то нет) вызывает быструю деградацию Quake-навыков и уж точно не является хорошей подготовкой к ожидаемым новинкам, столь напирающим на AI. Качество геймпада влияет на скорость прохождения игры гораздо сильнее, чем ваше искусство маневра. При этом традиционный способ "мышь + клавиатура" почему-то не так радует, чем кнопочное чудо. Язык чешется обозвать SM тупой аркадой, поскольку оружие 3D-шутинга — это мышь и еще раз мышь!

Если бы не эти пазлы... Большинство из них сводятся к выбору неких хитрых комбинаций кнопок. Причем в отличие от классики жанра кнопки многопозиционные. Предложение набрать какой-то код вызывает не меньший шок, чем Hexen'овская просьба вернуться на несколько уровней назад, чтобы вставить свежеобретенный ключ в скважину. Когда полный перебор начнет вас утомлять, придет понимание, что это был тест на наблюдательность, и искомая комбинация была изображена на стене где-то по дороге. Короче, подстава! Квест!!! Намеки и подсказки надо было выискивать в пылу стрельбы. К тому же зачастую вернуться назад на пару комнат не получится — либо дверь закрылась, либо мост обвалился, мало ли что бывает... Грустно чешешь лысину. Полный перебор нескольких десятков вариантов. Обещание себе быть в следующий раз внимательнее. Повторный поиск подсказок.

Колорит в игру внесен.

Главный колорит

Тезис "два мира — две системы" всегда актуален. Игра делась прежде всего для Sony PlayStation. А уже затем для PC. Приторный приставочный вкус чувствуется сразу, тонкий аромат телевизора не исчезает. Игру нельзя на-



1. Пресловутый blend в лошадиных дозах.





3



4



звать "портированой" — это продукт параллельной разработки (хотя "они" увидели релиз немного раньше, чем "мы"), графика на PC (3D-ускоритель — обязателен) на две головы выше, но... Немного все это "не наше". Аркады больше, чем action. Прицельная стрельба уступает место шквалу огня. Дефицит боеприпасов почти не актуален. Напряжение невелико. Целительная, расслабляющая игра.

И красивая. И это стоит отдельного разговора.

Эстетика нашей борьбы

Игра, разрабатываемая одновременно под PSX и Direct3D, не может получить первого приза на художественной выставке "Game.EXE всех рассудит и засудит". Только потому, что двух зайцев убить невозможно. Оценивать SM надо с реальных позиций. Все сделано аккуратно, ровно, профессионально, никаких аляповатостей. Стандартный набор эффектов.

К примеру, склонные к приукрашиванию действительности авторы не смогли удержаться от использования blend, о котором уже десять раз было сказано, что в жизни он наблюдается только в оптических приборах. Что ж, будем считать, что на мир мы смотрим через телескоп...

Неплохие модели. Вариации на тему гигантских пауков и богомолов из ночных кошмаров тоскующих по кодам .EXE-читателей смотрятся довольно свежо и не навевают беспокойных воспоминаний о том, что насекомые противоестественных размеров — такой же атрибут шутера, как и mlook. Может быть, причиной тому — яркие краски, которых так старательно избегают традиционные деятели жанра? Право же, надо иметь художественное образование, чтобы уместить в сцену столько ярких цветов и не вызвать чувства глубокого отвращения. Получилось. Все нормально. Эффект хорошей цветомузыки.

Анимация этих самых моделей на голову лучше, чем AI их персонажей. Красиво умирают. У кого это было целью жизни — красиво умереть? Вот это самое. "Хрясь — и пополам!" Разлетаются осколки, грохочут фейерверки, салют Мальчишу. Поначалу я в ужасе отскакивал, боясь, что меня этим делом покалечит. Большая ошибка: мертвое тело дает нам материал для брони, иносказательно изображенный в виде бесцветного кристалла, и его надо немедленно подобрать, пока он не растворится в воздухе.

Кстати, помимо этого, вполне традиционного бонуса из трупов иногда вываливаются фрагменты дополнительного оружия. Собрав N фрагментов, мы получаем новую пушку или апгрейд для старой. Правда, всякий раз нужные фрагменты отлетают от одних и тех же монстров, причем коридоры в игре настолько узки, а враг настолько мрачно закрывает проход, что продвигаться по миру теней иначе, чем с 95% killing rate, невозможно. Ровно с таким же успехом новое оружие можно было выдавать не частями, а сразу. Мотивация авторов прозрачна: у играющего создается ощущение, что новую пушку он честно зарабатывает. Иллюзия.

Оружие стреляет. 99% всей стрельбы в Direct3D-шутерах есть смесь трех стандартных эффектов в разных пропорциях. Похвалить игру за неплохие пропорции?..

К вопросу об оригинальности

Shadow Master абсолютно неоригинален. Количество прогресса, пропагандируемого этой игрой, приближается к нулю справа. Все сложные хитрости, нашептанные пресс-релизами, на поверку оказываются хорошо забытым старым в тигровой шкуре. Желающим оплевать жанр за убогость и заявить, что он загибается, эта игра просто необходима. Неплохой способ убить время и отличный объект для критики. Игра ДОСТОЙНА критики, а это уже много. На одну достойную критики игру в нашем мире приходится две "ниже всякой".

Дефицит боеприпасов почти не актуален. Напряжение невелико. Целительная, расслабляющая игра.

Единственное, что надо понять заранее, — игра столь же аркадна, как какой-нибудь Pandemonium. Сколько ни стрейфься и ни поворачивай — путь проложен на века. Любая развилка — просто декорация. Не отпускайте гашетку — и все будет хорошо. Тем более что у основного оружия патроны не кончаются, и в нем достанет силы, чтобы завалить кого угодно.

Предупреждение второе, для слабонервных: игра все же слегка детская. Головоломки на наблюдательность не аргумент. Shadow Master — малолетство по духу, стилю и, видимо, целевой аудитории. Детворе от 12 рекомендуется, крови нет, весело и не страшно. Родители одобрят.

Да! И все, разумеется, будет хорошо. Кокон тутового шелкопряда о шести колесах всех победит. Надо только сродниться.



2



Shadow Master	
Разработчик	**Psygnosis**
Издатель	**Psygnosis**
Резюме	
Насколько красиво, настолько же и аркадно, насколько политкорректно, настолько же и обыденно.	
Системные требования	
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 120**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, DirectX 5.0, Direct3D-совместимый акселератор**
Дополнительная информация	
• Рекомендуется хороший геймпад	
Рейтинги	
Графика	**81%**
Звук	**72%**
Сюжет	**70%**
Интересность	**69%**

2. Монстры бывают большие и маленькие. Это голова большого...

3. Простейший случай пазлы. Дальше будет хуже. А пока в подсвеченные фишки надо стрелять.

4. Телепорт, однако.

Игра цвета хаки

Х.Мотолог

Как только количество мелких недостатков игры перешагивает через пару десятков, понимаешь, что проект достоин "Нашего выбора". Потому что у плохих игр слишком много больших недостатков. А хорошие продукты проходят совсем по другой статье.
Да, к Zombie, ваявшей это, выстроилась длинная очередь из мелких претензий. Причина? Видимо, ребята недожали с бета-тестингом. Обидно, конечно, картина слегка смазывается. Но! За обильными мелкими поползновениями все равно следует большая благодарность с занесением в личное дело. Наша благодарность.

Spec Ops: U.S. ARMY Rangers

Досадно, что игру трудно назвать "давно ожидаемой". Наши стереотипы непрошибаемы. Разочаровываться от Unreal мы давно научились, а вот ждать Spec Ops: US ARMY Rangers — еще нет. Отчасти в этом виноваты и сами разработчики (вкупе с издателями): грандиозного шума вокруг игры не наблюдалось даже в мелкоскоп, на рекламную раскрутку, вероятно, просто не хватило денег (или не сочли возможным? — мол, достойное само пробьется), да и первый опыт Zombie в жанре FPS был, мягко говоря, слишком элитарен. Для особо забывчивых напомню, что речь идет об игре... нет, какая там игра! о концептуально-развлекательном виртуальном перформансе по имени ZPC, пиршестве духа годовой давности, явлении скорее пародийном, чем играбельном.



1. Закрытые помещения отнюдь не главный козырь игры. Но их не так уж и мало.

Слава ведающему за виртуал богу — на этот раз неформальное и чуждое штампам мышление американских панков-постмодернистов было направлено в другое русло. И оказалось, что симулятор спецназовца может оказаться очень хорошей игрой. Подчеркиваю: очень хорошей. Без скидок на милитаристский угар большинства друзей по несчастью.

Твари по паре

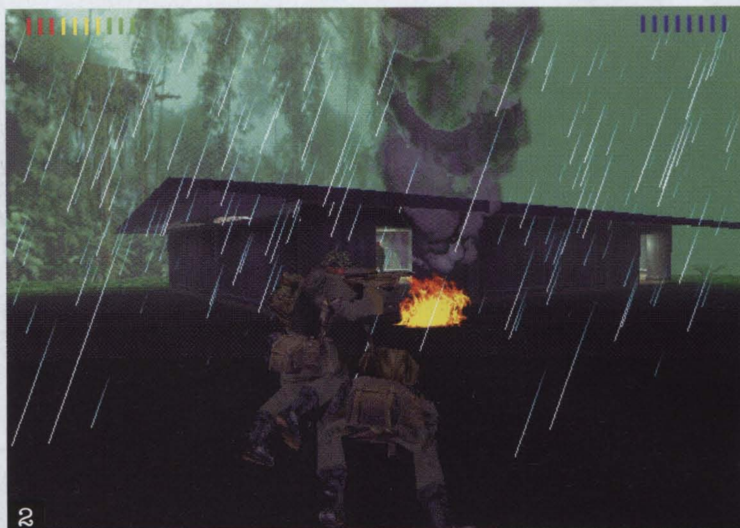
Как известно, больше двух спецназовцы под огнем противника не собираются, и SO:USAR следует этой немудреной истине до конца, построив на ней всю игру. До тех пор, пока ваш напарник последний раз не рискнет свой драгоценной жизнью или же непосредственно управляемый персонаж не сунет свой любопытный арканзаский нос под пули, переключаться между неразлучной парочкой будущих героев — ваше неотъемлемое право. Коммуникация между солдатиками дядюшки Сэма осуществляется с помощью команд "Move Up", "Hold On", "Follow Me" и "Fire 'Em Up". Именно этими криками вы будете оглашать пустыни и джунгли, горы и долины, привлекая внимание врага. Кроме того, пущего реализма для громкий вопль будет предупреждать напарника о брошенной гранате, заложенной мине и других взрывоопасных предметах.

Не надейтесь, ваш помощник, напарник, отнюдь не обуза и не понт разработчиков. Скажем для начала так: всегда полезно иметь в своем распоряжении специалистов разного профиля. (Так, снайпер может упростить труд пулеметчика, отделив "грязную" работу от "чистой".) Если бы не взаимодействие между двумя членами команды... Да, проблема есть... Обычно, чтобы прикрыть шкуру главного в паре, хватает одного из четырех приказов, равно как и интеллекта, которым наделен "второстепенный" компьютерный персонаж. Заметьте и оцените: парень нацелен в первую очередь на ваше спасение, а уж потом — на свое. Неприятность же "общения" состоит в том, что как только кристально ясная задача "куда-нибудь пострелять" решена, партнер начинает заниматься... как бы это помягче... скорее вредными, чем полезными действиями. Например бегать кругами вокруг командира. Лезть под братские пули. Или, напротив, в самый неподходящий момент теряться где-то на вражеской территории. Кричишь ему: "Стреляй, братишка", а в ответ сообщение, что-де связи нету. Разбираюсь — и оказывается, что за три километра отсюда парень не смог влезть на холм и теперь чистит личное оружие, отлынивая от долга перед звезднополосатой родиной. В общем, сразу предупреждаю: если между персонажем и напарником размещается непреодолимое препятствие — дело пахнет формалином, в который поместят ваш труп. Дурак AI даже и не пытается идти в обход, только напролом, только вперед!..

Разумеется, ни гранату швырнуть, ни самолет заминировать он тоже не способен. Все это — ваши личные проблемы. Одно утешает — боеприпасы расходует экономно и жизнь бережет. Короче говоря, уже через











пять минут игры хочется компенсировать тупость AI товарищем за соседним PC (например сынком Скаром). Тут и наступает первый облом — сетевая поддержка в Spec Ops отсутствует как класс.

Россия, Корея, Колумбия...

Может, кто в пучинах текста уже потерялся и забылся? Ничего, я вас выручу. Spec Ops — игра с на редкость отчетливым сюжетом. Два могучих американских парня, пара настоящих дубленых загривков, выполняют исключительно секретное задание своего правительства по огневой поддержке семимильных шагов демократии. Каждая миссия разбита на три-пять заданий и заканчивается погрузкой на вертолет. Но что странно: бойцов из списка (четыре специализации варьируются в зависимости от климата страны назначения) можно выбирать отдельно на каждом этапе. И смерть одного из бравых парней будет обязательно компенсирована на следующем этапе операции. Отсюда следует вывод, что американские спецназовцы вертолетом пользуются только для пускания пыли в глаза, а на самом-то деле владеют секретами телепортации.

Тематика миссий несколько расходится с программой "Партнерство во имя мира" и в целом отличается от современной политической ситуации примерно так же, как мистер Рейган в изображении Кукрыниксов отличается от своего портрета работы Комара и Меламида. Романтика первого задания: в России разбился жутко засекреченный самолет янки. Уничтожаем ближайший лагерь ВДВ. Извлекаем из самолета хитрый блок и взрываем то, что осталось. Разносим в щепки что-то еще и грузимся в вертолет.

Несуразица встречается не только в задумке, но и в реализации. К примеру, захват страшного наркобарона выглядит следующим образом. Два героя вламываются в джунгли, забитые головорезами, охраняющими полковника Маркеса (а почему не генерала Норьегу?). Методично отстреливая гадов, обнаруживаем следующее: в центре охраняемой территории, на кирпичном подиуме, вдали от укрытий и почетного караула, стоит задумчивый искомый полковник, радостно поднимающий руки вверх при нашем появлении. Такое впечатление, что он мечтал сдаться в плен, а охрана об этом не знала, ушла в самоволку и стреляла только потому, что боялась ревизии.

Но большинство проблем решаются закладкой мин с часовым механизмом, политика силы не обсуждается, особенно когда нам так надоели классические FPS.

Физподготовка и арсенал

По сравнению с героем Spec Ops рвотные дюк эн и лара ка не умеют НИЧЕГО. При этом с авторами игры можно только согласиться: присев на корточки, двигаться можно только вперед, стрейф лежа является перекатом, а ползком перемещаешься много медленнее, чем в полный рост. Бинокль — хорошая вещь, но туман и дождь остаются туманом и дождем. Поскольку игра не предусматривает фокусов эскейпизма (это искусство расстегивать наручники, сидя в джутовом мешке, подвешенном под куполом цирка), то, лежа, нельзя перезаряжать гранатомет.

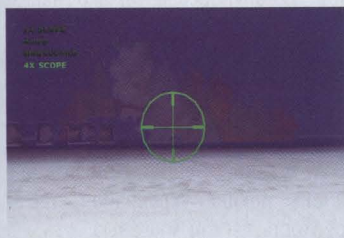
Так что все довольно логично, и возможностей у играющего больше, чем достаточно.

Смущает одно: персонаж не умеет прыгать. Я готов согласиться, что в игре это не больно-то и нужно, что с

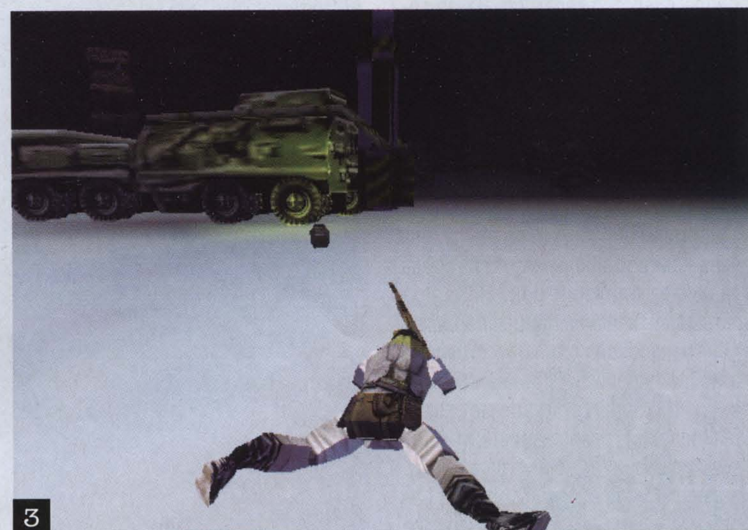
Два могучих американских парня выполняют исключительно секретное задание по огневой поддержке семимильных шагов демократии.

таким тяжелым снаряжением много не попрыгаешь, и так далее и тому подобное. И все-таки... почему это так напоминает банальную программистскую халяву?..

Впрочем, согласитесь, имеющиеся в нашем распоряжении возможности все равно перекрывают все то, что было прежде. Сравнивать уход от ракеты с помощью приседания (Quake) с залеганием в окоп... Быстрый бег, утрированный в "always run", и подползание к ближайшему дереву по

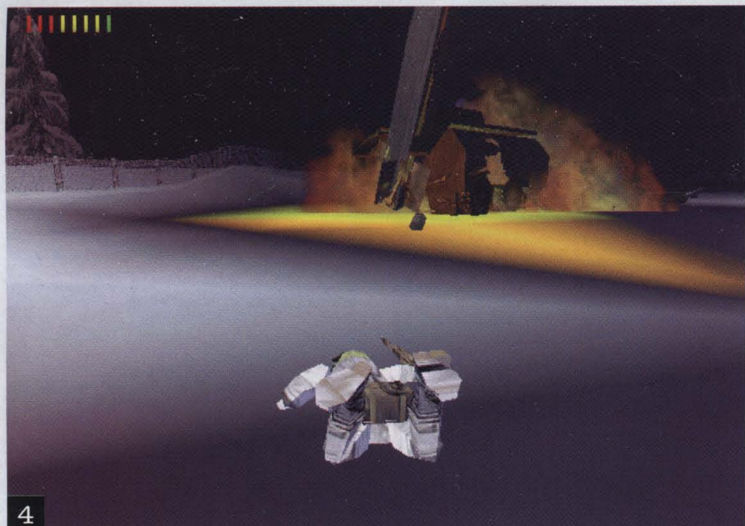






2. Напарник умудрился не попасть под взрыв гранаты. Чудо, наверное...

3. Видели ли вы ракету SCUD?..







уши в грязи — очень разные вещи. Однако перейдем к арсеналу.

Проблема номер один — закон Мерфи. Если бы Мерфи и Паркинсон не игнорировали настоящим образом военное дело, они обязательно вывели бы следствие, что-де необходимость перезарядить обойму возникает в самый неподходящий момент. Так оно и есть! Следить за количеством патронов — унизительная, но жизненно важная необходимость. Вопиющее отсутствие штыка не позволяет встречаться лицом к лицу с врагом, если магазин автомата позорно пуст. Игра не разрешает стукнуть прикладом промеж ясных очей, а поэтому...

Арсеналы американской армии велики, но всего на себе не утащишь. В силу чего надо заранее определиться с выбором оружия и инвентаря. Аптечка (к слову, совершенно аркадная штуковина — полное восстановление здоровья) есть не у всех солдат, а на полях сражений встречается не часто, — первая проблема выбора. Второй вопрос — sachel, основное средство терактов. Из-за того что при неудачном закладывании заряда объект может быть не уничтожен, желательно иметь запас. Ну и глобальная проблема выбора: пулемет, гранатомет и снайперская винтовка даются только в разные руки. Такова жизнь.

Снайперская винтовка — штука очень комфортабельная, но напрочь исключает ближний бой. Четырехкратный оптический прицел позволяет снять часового одним выстрелом, но после гибели напарника снайпер почти беззащитен. Кроме того, "снайперский" режим приводит к потерям времени, а его всегда в обрез. Наконец, в игре все виды оружия работают с неким аналогом лазерного прицела, эффективность которого позволяет обойтись без "нормального" снайпера.

Гранатомет незаменим при борьбе с колесным транспортом и распугивании граждан, прячущихся в окопах. Поскольку прицеливаться им приходится в "снайперском" режиме, то гранатометчика стоит выбирать только тогда, когда уж очень приспичит.

Перечислять автоматы, автоматические карабины, пистолеты-пулеметы и шотганы во всех их спецназовских модификациях (М-4, М-60...) не слишком интересно, а вот на замечание, что ручной пулемет — оружие победы, я все же решусь. Большинство недостатков этого оружия остались за бортом реализма... Стозарядная скорострельная игрушка ко всему прочему не слишком плохо ведет себя и в "снайперском" режиме, а диски к ней можно обнаружить в самых неожиданных местах.

Оружием унд боеприпасами можно разжиться, если "исследовать" трупы противника. И это между прочим очень большой фрагмент списка претензий... Пункт первый: трупы пропадают, и довольно быстро. Решение совершенно бессмысленное. Если в Quake покойнички исчезали потому, что нагромождение мертвецов создавало проблемы с обсчетом сцены, то в Spec Ops испарение хладных тел можно объяснить лишь желанием создать новый вид спорта "добежать до тепленького за 15 секунд". Хронометраж жесткий. Вторая незадача — немотивированная реинкарнация. Содержимое карманов покойника слабо коррелируется с его прижизненными функциями. То есть оружие, из которого он стрелял, вам могут и не дать. Но дадут пулеметный диск и магазины для М-4, хотя парень палил, скажем, из АК. Почему? "Не почему", как говорят в таких случаях мои любимые дети. И вообще, унификация советских боеприпасов (АК, как известно, популярен и у колумбийских наркобоевиков, и у афганских моджахедов, не говоря уж о более тривиальных случаях) под американские стволы грубо и бессмысленно опровергает заявленный ultimate realism.

...и последний, вероятно, наложив в штаны, покинет укрепрайон, став на редкость легкой мишенью.



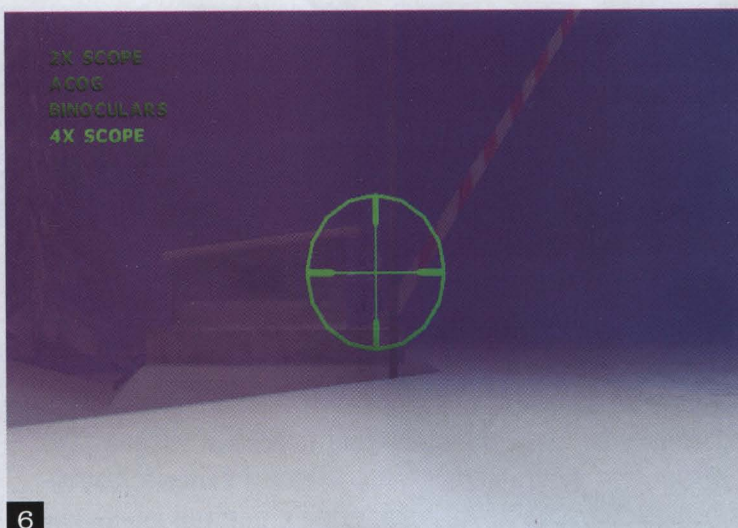
Приятным и полезным подарком родины являются гранаты. Неприятным подарком создателей игры является то, что ими почти невозможно попасть в ту точку, которая видится вам самой правильной. Кроме того, дальность броска (2 штуки!) определяется только тем, из какого положения вы швыряете гранату: стоя или из полуприседа. Однако главная прелесть применения этого оружия состоит в том, что попадать вовсе не обязательно. Достаточно швырнуть осколочный бонус в сторону дерева, за которым прячется недруг, и последний, вероятно, наложив в штаны, покинет укрепрайон, став на редкость легкой мишенью.



4. ..а как она горит, после того как твердая рука заложила мину?
5. Вы узнаете этот летательный аппарат?







6

Лицо цвета хаки

Вероятно, самое время рассказать, за что игра получает "Наш выбор". Не так ли? Суперреализма, обещанного в рекламных проспектах, нет, максимум что мы получили — узнаваемость автомобиля "Урал" и МиГ-23. Но атмосфера игры! Эффект погружения! Авторы несут радость людям. Поклонники игры отсеиваются из толпы за несколько минут и сразу начинают рассматривать кусты в бинокль, в поисках нехороших людей. Внимательно разглядывать тропинку на предмет заложенной мины. Падать на землю и перекатываться, не отпуская гашетки при малейшем намеке на чье-то движение вон за тем кустиком.

Для пущей радости, проходя миссию, нам не позволено сохранять игру. Поэтому надо учиться выживать, строго укладываясь в отведенное время. Пугаться шевелений и отсекать в кустах чужую фуражку.

На *такую* игру умело работает графика. Привычный "вид из глаз" функционирует только в "снайперском" режиме, а в остальное время трудится внешняя камера. Из трех вариантов реально используется только один (как можно в кого-то палить, когда стреляющий демонстрируется сбоку и, следовательно, не видит цели). При этом детализация рейнджера, как и остальных персонажей Spec Ops, потрясает, видна даже боевая раскраска морды лица, а многочисленные подсумки ребят (честно болтающиеся, кстати) — вовсе не текстуры, а часть модели. Девелоперы воспылали большой любовью к форме американских бойцов, и в каждой новой географической зоне заботливо переодевают рейнджеров в новую униформу. То они в кепках, то в панамах, то в шлемах — красота!

Игра в самом деле смотрится очень симпатично. Радикально новый (по отношению к набившим оскомину брашево-bsp'шным технологиям) engine позволил создать весьма похожий на настоящий лес, с весьма похожими на настоящие деревьями. Сражаться приходится в сложных погодных условиях: авторы потрудились над дождем и снегом, хорошо выглядят и ночные миссии. Из-за множества мелочей, вроде правильно сделанного тумана, джунгли самым серьезным образом напоминают нам то, что иногда показывают по телевизору. Для полного счастья не хватает лишь диких животных (забавно смотрелся бы внезапный расстрел наглой гориллы), но вдруг этот подарок воспоследует в следующей версии?

Противник? Радует не меньше нашего парня. Во-первых, отчетливо видно, какое оружие использует (кстати, "наши" модели тоже держат в руках именно тот вид оружия, из которого стреляют в данный момент). Во-вторых, в результате использования motion capture движение ребят не вызывает ну никаких нареканий. А как бойцов отбрасывает взрывной волной!..

Хорошо забытое?

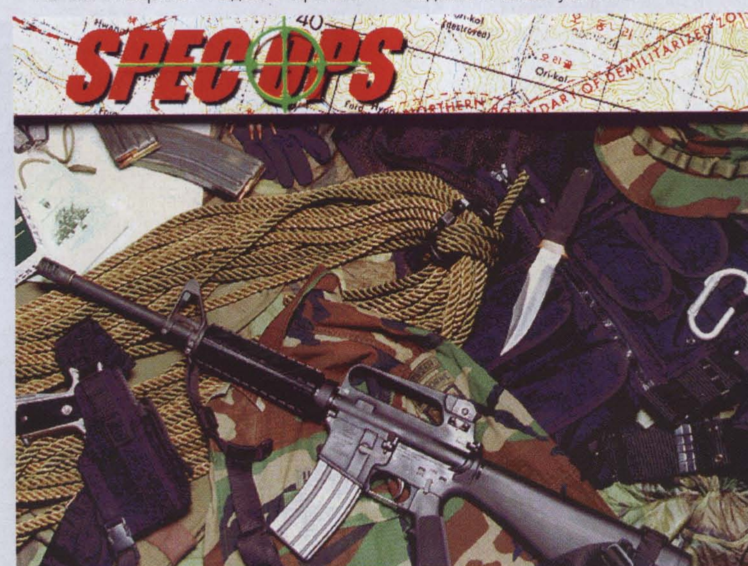
Подсознательно вспоминается старая добрая игра Ranger, существовавшая еще в VGA'шные времена. К этой благодатной теме не могли не вернуться. И, к счастью, возвращение произошло на самом высоком уровне. Ощущения непередаваемые. Эффект присутствия — максимальный. О кривоватом компасе, гордо называемом GPS, даже и не вспоминаешь. Как и о множестве других недоработок...

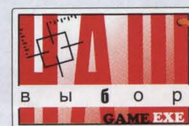
Что вы говорите? Радость пришла в ваш дом? Согласен. На записанные в приличной студии звуки автоматной стрельбы оборачиваются все, находящиеся в "зоне поражения" колонок. Особо нервные ложатся на пол и закрывают голову руками. Реальная проблема только одна: из 3D-ускорителей игра поддерживает исключительно 3Dfx. Без упомянутой железки игра смотрится унизительно и безбожно тормозит даже на Pentium 2. Вызывает отвращение.

Владельцы же главной — золотой — железки ориентируются по компасу, выходят в заданный район, снимают часовых, взрывают указанные объекты, докладывают по рации. На все про все не более 15 минут.

Будете себя хорошо вести — дадут медаль. Желаю успехов.

При этом детализация рейнджера, как и остальных персонажей Spec Ops, потрясает, видна даже боевая раскраска морды лица...





Spec Ops: U.S. ARMY Rangers

Разработчик	**Zombie**
Издатель	**Ripcord Games**

Резюме
Супер. Мелкие глюки не в силах испортить эту прекрасную игру. Хотя играть в неакселированную версию просто невозможно, графика 3Dfx варианта очень хороша. А главное, Spec Ops не похож ни на какой другой FPS. Жаль лишь, что сетевой поддержки в игре нет.

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT 4.0**
Процессор	**Pentium 200** (при наличии 3D-ускорителя — 166)
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**8x**
Видеосистема	**SVGA, DirectX 5.0**

Дополнительная информация
- 60 Мбайт на HDD
- Самым настоятельным образом рекомендуется 3Dfx Voodoo

Рейтинги

Графика	**91%**
Звук	**89%**
Сюжет	**96%**

Интересность
93%

6. Если присмотреться, то в перекрестье прицела можно увидеть часового.

Парни с нашей улицы

Fighting Force

Александр Вершинин

...Тем временем, пока наш удалой мир со свистом несется ко всеобщему разоружению, все конфликты по-прежнему решаются с помощью точечных ударов оружия массового поражения. Скажем больше: поучительные фильмы и, конечно, игры с детства прививают молодежи любовь и тягу к насилию. Возьмем хотя бы Fighting Force от Core Design, авторов бессмертного компьютерного триллера о тамбовской гробокопательнице: типичная пропаганда.



Правда, с некоторых пор к товарищу Кольту присоединились господин Гриндер и гражданин Резиновый Дубин. Все вместе они составляют могучую миротворческую кучку, перед которой мало кто способен устоять.

Мент, the freshmaker

Всем известно, что если полиция с ее демократическими мировоззрениями бессильна, на помощь зовут крутых ребят. Парни приходят с нашей улицы и резво расставляют точки чуть выше переносицы. К сожалению, этот способ хоть и эффективен, но недостаточно зрелищен для того, чтобы признать его пригодным сценарием игрушки. Нужно внести лишь немного изменений: в состав команды должны входить миловидные девушки (что еще можно ожидать от...), а враги обязаны массово дохнуть не от выстрелов, а от красивых ударов ножкой и, быть может, ручкой. В результате рационализаторы из Core Design получили вышеупомянутый FF.





1. Выбор персонажа — вещь немаловажная.

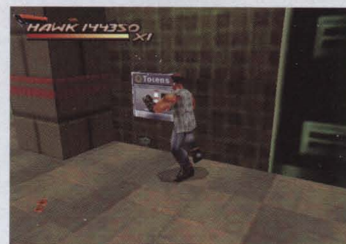
Зачем эта игра? Чтобы развивать стадное чувство, называемое также командным духом. Играть в одиночку скучно и неинтересно. Игрушка рассчитана исключительно на двух любителей правды и справедливости. Только вместе они смогут преодолеть опасности супермаркета, выжить в коварных дебрях грузового лифта, остаться живым на улицах Бронкса и в ужасной подземке, победить могучего Дальнобойщика, команду смертоносных супермоделей, электромонтеров, летчиков, роботов-андроидов и прочую шваль. Ура — наконец-то стали получаться рекламные слоганы с обложек пиратских видеокассет!

Прелести жизни

Знающие люди подтверждают: с появлением 3Dfx приставки стали неуклонно сдавать свои позиции. Вот и приставочная версия Fighting Force просто физически не может соревноваться с режимом 640x480 PC'шного варианта.

Игрушка, несмотря на глубокое визуальное сходство с многочисленной семьей Tekken, Toshinden и пр., является идейным последователем совсем другой серии. Вспомните Double Dragon, Golden Axe — и вы поймете, о чем идет речь. Эти аркады использовали не фиксированные арены, а "скроллящийся" пейзаж, а также радовали игрока возможностью coop-игры. Все это в равной степени относится и к Fighting Force.

Пользователю предлагают остановить выбор на одном из четырех героев, представляющих в равных количествах оба пола. Девицы, как обычно, мало чем отличаются. Обе очень быстрые, обладающие хорошими суперударами. Одна из них, кажется, неплохо дерется руками. Зато мужичков



можно классифицировать сразу. Усредненный персонаж имеет в своем распоряжении приличную фигуру и неплохие удары рук и ног, а вот второй является типичным результатом многолетней диеты на белковых кашках "Крепыш" и стероидах. Большой Парень неповоротлив, силен и невыразителен в бою.

Городская экскурсия

Выбрав одного из ярких персонажей Fighting Force, отправляемся на ознакомительную прогулку. Первое правило, которое стоит усвоить: интерьер — это не просто так. Это с идеей. Сокрушать черепа неандертальцев в черных костюмах не столь интересно, как разломать машину, отпускающую кока-колу. Пей легенду!

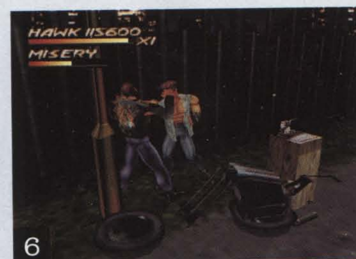
Возможность разрушения большинства объектов заметно оживляет жизнь секретного агента. Немного поколотив по полицейской машине, получаем четыре колеса и базуку. Ударив по телефонному автомату, обретаем монетку для прохода в метро. Конечно, можно просто запинать турникет, но иногда так хочется побыть хорошим. Все большие предметы, в том числе телевизоры, огнетушители, бочки, колеса, могут быть подхвачены вашими молодцами и испытаны на врагах. Эффект ошеломляющий: слабенький техник в

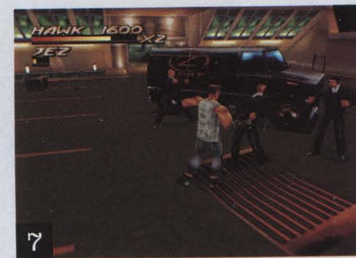


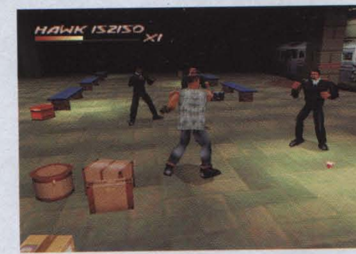
2. Плохой парень убежал на вертолете. Всю остальную часть игры вы будете его искать.











бейсболке и с разводным ключом вполне довольствуется одним бочонком. Использование подручных средств крайне важно во многих местах. Так, в подземке вы физически не сможете удержать нападающих, если не будете каждого из них потчевать чемоданами зазевавшихся туристов. Впрочем, туристы уже куда-то ушли и огорчаться не будут, а вот склад чемоданов, достойный таможни, остался. Приятно удивляют и любящие наезды байкеры. Пока парень в кожанке пытается раздавить вашего напарника, постарайтесь вышибить негодяя из седла. В результате имеем отличный набор спецназовца, состоящий из кривой выхлопной трубы, тяжеленного двигателя и колес.

Вообще, игра поражает обилием оружия. Стандартные махи руками и ногами быстро приедаются и хочется новизны. Конечно, можно использовать многочисленные специальные удары, но они поедают вашу и без того недолгую жизнь. Так что лучше вооружаться. Тем более что в ассортименте имеются ножи, дубинки, топоры, пистолеты, шотганы, базуки. Единственный недостаток оружия — его недолговечность. И если у пистолета элементарно кончаются патроны, то дубинка, видимо, имея встроенный счетчик фрагов, в определенный момент просто исчезает. Огнестрельное оружие в этом смысле, конечно, более удобно: истратив патроны, его можно бросить врагу в физиономию.

Чудеса дизайна

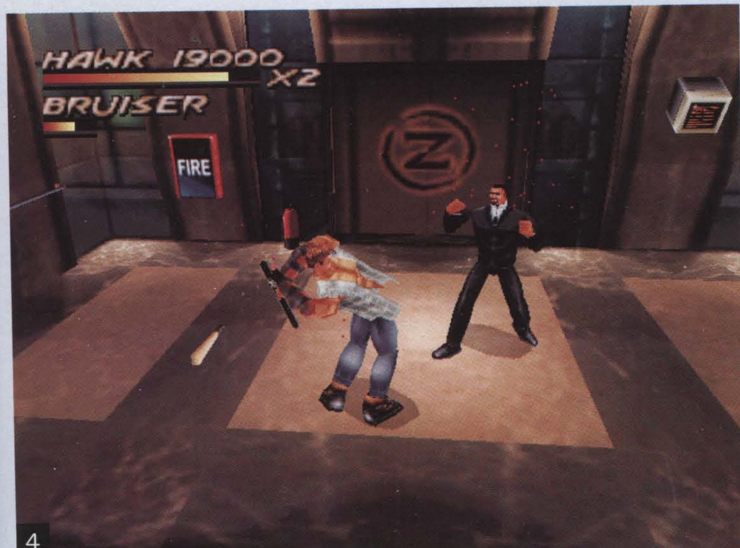
Fighting Force хорош именно структурой прохождения уровней. Вы не топчетесь на скучной арене и не ползаете в подземельях. Ваша команда быстро проходит через небоскребы, военные базы, лесопарки и мирные улицы. Враги, что очень приятно, не возникают из ниоткуда на глазах у изумленной публики. Ни в коем случае — бандиты приезжают на лимузинах, вэнах и поездах метро, врываются через окна и двери. Авторы игры, в попытке не дать игрокам заснуть в процессе нажимания пары кнопок, то устраивают крушение бензовоза, то показывают процесс погони надувной лодки "Зодиак" за огромным глиссером.

Учитесь быстро нажимать на те немногие кнопки, которые вам предоставляет FF. Драться придется не с одним, а сразу с толпой врагов, каждый из которых лезет в пекло. Благодаря более или менее разумному поведению камеры драка выглядит зрелищно. Согласитесь, приятно картинно уложить четырех "шкафов" в черных "тройках", при этом отняв гору оружия. Но не обошлось и без казуса. В каждой комнате есть определенное место, где камера начинает буквально сходить с ума. Начинаются "танцы на атомной станции" в момент взрыва реактора. Вы можете различить лишь мелькающие конечности персонажей, и больше ничего. Приходится спешно передислоцировать героев, дабы стабилизировать ситуацию.

В подземке вы физически не сможете удержать нападающих, если не будете каждого из них потчевать чемоданами зазевавшихся туристов.

Все типично

Fighting Force — одна из многих. Очень типичный приставочный продукт, играть в который удобнее всего с gamepad'ом. В конце каждого большого уровня вас поджидает такой же Большой Босс, имеющий много жизней и агрессивную натуру. Играя вдвоем, убить Босса не представляет особого труда: вам поможет непрерывный поток ударов, не дающий парню пошевелиться. "Сэйвы" редки, и каждое новое прохождение знакомых этапов вскоре начинает приедаться. Благо, что к финальной цели можно идти несколькими путями, собственноручно выбирая следующий этап.





Fighting Force

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos

Резюме

Простенько и весело. Одноразовая игрушка в блестящем исполнении. Core Design, наши поздравления! Хотя бы за то, что здесь не погнушались сделать конфигурируемую раскладку клавиатуры.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 90
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация

- Рекомендуется Direct3D-совместимый ускоритель

Рейтинги

Графика	83%
Звук	74%
Сюжет	85%

Интересность

88%

3. Глушитель — оружие победы.
4. Главное — хорошо размахнуться.
5. Собственно, Coca-Cola...
6. Вот так бездарно разбивают мотоциклы.
7. Бандиты рассекают на джипах. Как обычно...

Быстрый никакой

Powerboat Racing

Х.Мотолог

Powerboat Racing. Гонки на скоростных катерах. VR Sports, Promethean Design, Interplay. На Sony PlayStation игра вышла несколько раньше, чем на PC, и зрячие хорошо видят, что именно для консоли она и делалась в первую очередь. Поскольку в engine'е существуют неприятности, вполне допустимые "там" и абсолютно неприемлемые "здесь".



Недавно, проходя мимо пивного ларька, услышал интересное определение: Action — это аркада со смыслом. Из чего, к примеру, следует, что PR — "чистая аркада". То, что в английском зовется "pure action". Игра слов...

Так или иначе, но на "симулятор" нет даже намека. И задники слишком несерьезны, и характеристики лодок невнятны, и физическая модель довольно условна. Большая ошибка. Независимо от того, какая судьба ждет PR на PSX, на PC игра, скорее всего, с треском провалится. С громким треском. Все же... оседлаю любимого конька... 3D action — это в первую голову графика. Авторы PR с этой теорией, видно, не знакомы, поэтому их одна, но главная — мозолящая глаз — ошибка перевешивает все достоинства игры. Делали бы ребята симулятор — были бы прощены. А так — загрызут.

Позор

Загрызут обязательно. Недобрый играющий народ во главе с откровенно злыми эстетствующими рецензентами не требует, чтобы графика в игре обязательно была идеальной или даже просто красивой. Но грудью стоит за адекватность. Она должна быть "ровной".

В принципе, графика в игре средненькая, как в software-режиме, так и в акселерированном. Можно даже сказать, что неускоренная Powerboat Racing менее отвратительна, чем большинство современных игр, где неаппаратный engine делался даже не ногой, а хвостом. Но поганцы-авторы прокололись на самом мозолящем глаза месте: водяной хвост за катером выглядит более чем позорно! Мы, наслышанные о возможностях 3Dfx и иже с ним, должны терпеть "брызги", исполненные как пучок пересекающихся в одной точке серых плоскостей, усеянных квадратными отверстиями?! В низком разрешении Sony PlayStaion, со скидкой на быструю смену изображения (большая скорость и много поворотов), этот "художественный метод" более или менее проходит, но при увеличении разрешения до 640x480 начинается форменный кошмар.

Ответственный за меткие определения dgusakov@computerra.ru назвал происходящее "позорной плоскостью с жалким однобитным альфа-каналом". На мой же взгляд, он ошибся: не факт, что квадратные ячейки, долженствующие изображать немонолитную структуру "пены", пропускают хотя бы и на один бит чужого изображения. Кажется, что они просто темнее, чем "вода".

Эта досадная "мелочь" смазывает все остальное, что есть в игре, раз и навсегда. Старания авторов в области изображения погоды, довольно приличная, хотя и весьма условная динамика глиссеров, проявляющаяся в прыжках с трамплина, красивых полетах и заныривании в (прозрачную) воду, — все это едва ли теперь будет востребовано...

Круги на воде

Авторы не поскупились на большое количество довольно забавных, весело оформленных трасс. Подготовили дюжину глиссеров, на которых вам предстоит "соперничать с ветром". Тут, кстати, наблюдается еще одно малопонятное явление: различия между лодками.

Дело вот в чем. Каждый глиссер обладает тремя характеристиками: объемом двигателя, "ускорением" и максимальной скоростью. Первая величина носит чисто декоративный характер, понятно, что из нее вытекают две других. Автомобильные racing'и приучили нас, что должен присутствовать выбор между чем-то взаимоисключающим. Ан нет! Чем больше способность катера к ускорению, тем выше его максимальная скорость. Выбирая большую мощность, мы ничего не проигрываем!



Удивительное рядом

Что-то не везет гонкам по водной глади, хоть убей. Что забытый уже Speedboat Attack, что новенький Powerboat Racing — сплошь какие-то туманные глюки. А ведь видно, что люди работали. Старались! Во всяком случае над PC-версией трудились отдельно (есть полноценный multiplayer, позволяющий играть по сети, split screen дозволяет веселиться на одном компьютере аж четырем бойцам — позаботьтесь только о джойстиках или геймпадах, так как с клавиатуры могут играть лишь двое).

Сакраментальный вопрос: как долго нужно биться головой о стену, чтобы подошел добрый человек и показал, где находится дверь? Может быть, скоростные катера — мечта нашей с вами жизни? Купить что ли PlayStation, где глюки графики скрадываются телевизором? Удавиться?..

Powerboat Racing	
Разработчик	**Promethean Design**
Издатель	**VR Sports, Interplay**

Резюме
Потенциальный хит, проваленный одним единственным похабным эффектом и в целом никакой графикой. Редкая по попсовости и омерзительности музыка. Все это сильно мешает упиваться скоростью.

Системные требования	
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, DirectX 5.0**

Дополнительная информация
- Желателен джойстик
- Рекомендуется Direct3D-совместимый ускоритель

Рейтинги	
Графика	**68%**
Звук	**70%**
Сюжет	**80%**

Интересность
65%





1. "Кокпит" позволяет не замечать позорного "хвоста", но при этом почти ничего не видно. Особенно, если задрать нос катера выше, чем на шоте.
2. Это фрагмент "русской" трассы. Кроме многочисленных вертолетов встречаются танки, подводные лодки и... реклама водки.

Погода и свет

Х.Мотолог

Ultim@te Race Pro

Все же Racing, жанр, затерявшийся между Action и симуляторами, велик и могуч, несмотря на то что конкуренция там просто ужасна. Аркадно-гоночные игры стареют медленно, выдумать что-то новое чертовски сложно, производственный процесс на 80% сводится к оттачиванию графики и поиску компромисса между реалистичной физической моделью и играбельностью. Ни одну новую игру нельзя обвинить в том, что она является клоном другой. Отличаться-то нечем...



ltim@te Race Pro. Третья версия вариации Kalisto "по мотивам" Rage Racer и Need4Speed. Особенно забавно то, что URP — чисто писишная разработка фирмы, специализирующейся в основном на приставочной продукции. Ориентированная на 3D-ускорители, игра пытается заполнить те "спецэффектные" лакуны, что остались после конкурентов. И эти попытки вполне успешны.

Ночь-день-ночь

Главный козырь игры — не по-детски навороченная графика. Так что не стоит морщиться, начать придется с нее.

Те, кто играл в Need for Speed SE, должны помнить, что со светом фар там не все хорошо. Можно даже сказать, совсем плохо. Создатели Ultim@te Race Pro надавили на эту педаль резче всего: погода и освещенность — главные достижения игры.



Научившись неплохо изображать плавную смену дня ночью, включающиеся с наступлением сумерек фары и довольно достоверно смотрящийся в присутствии 3Dfx дождь, авторы решили и побочную проблему, "как из 5 трасс получить 17?" Элегантное и простое, как бублик без мака, решение состоит в следующем: каждая трасса (кроме тренировочной) представлена в одном из четырех вариантов — день, ночь, дождь и шторм. Причем, "шторм" — это дождь ночью, сопровождающийся молниями. Какая экономия средств! При этом, видимо, чтобы соблюсти этикет, между разными вариантами одного и того же трека существуют минимальные отличия: скажем, может различаться точка старта; естественно, ночью нет зрителей; и тому подобное. Хочется пожурить буржуев за экономию на труде художников-постановщиков...

Но... Может, они в чем-то правы? Уж больно хороша эта ночь, и одни и те же повороты действительно воспринимаются по-разному. При этом, что забавно, "ночная гонка" начинается... при палящем солнце. Закат наступает в течение минуты: розовая подсветка перекрашивает мир, и ты начинаешь искренне верить, что небесное светило удаляется за горизонт. Фары вспыхивают автоматически — и вот она, долгожданная беспросветная тьма! Граница между конусом света и минимальной подсветкой окружающей среды довольно неестественна, такое впечатление, что воздух в игре твердый, но картинка запоминается и даже иногда снится.



В штормовую погоду умиляют молнии и водяная пыль из-под колес. Кстати, дождь в игре, как и ночь, начинается постепенно и "выходит на режим" в течение первого круга. Мысль о том, что дождь бывает внезапным, авторов явно чем-то напугала, а чье-то робкое предложение, мол, дождь может заканчиваться, тоже было, к сожалению, отвергнуто. Просто некое событие случается раз и навсегда. Хорошее подспорье для дешевых философских наблюдений.

Занос

Но на первом месте, сдается мне, должна быть все-таки гонка... Соревнование восьми машин, с последующим рассматриванием роликов на предмет тактических ошибок. Дело всей жизни, пиршество духа.

На первом месте она и есть. URP — очень хороший представитель бессмертного жанра. Ездить — интересно. Может быть, физическая модель и не дотягивает до странного идеала, именуемого нерусским словом Simulation, но примитивной ее назвать язык не поворачивается. Вполне грамотно обсчитываются, к примеру, такие серьезные вещи, как сцепление автомобиля с покрытием. Разгоняться на песочке вдоль трассы можно, но удовольствие это небольшое. Дождь становится заметным сразу. На мокром асфальте трасса сложной конфигурации превращается в сущий ад.

Поведение машины на большой скорости — гордость создателей. Все авто, участвующие в соревнованиях,

1. Занос во всей его бессмысленной и беспощадной красе. Тормозной след, пыль — мелкие, но приятные детали. Нас здесь уважают.



отличаются небольшой массой, поэтому на максимальной скорости имеют свойство отрываться от земли и едва ли не по-птичьи летать. Попытка войти в крутой поворот на серьезной скорости заканчивается очень плачевно: после нескольких оборотов вокруг своей оси, по известным законам суровой жизни, вы перевернетесь именно на крышу, и придется несколько драгоценных секунд ждать, пока компьютер вас "простит" и вновь допустит к гонке.

Поэтому пользуйтесь тормозами без стеснения. Кстати, в отличие от большинства аналогов в Ultim@te Race Pro ручной тормоз не является панацеей. Его эффективность на скоростях, зашкаливающих за 150 км/ч, может только смешить. Затормозить посредством этой штучки вам не удастся никогда и на за что. Пользуйтесь обычным, благо он на большинстве машин работает эффективно. Даже слишком.

Заносит в игре просто страшно. Вывод: автонелюбителям, боящимся заносов, игра противопоказана. Зато мрачные поклонники легендарной серии Rage Racer оценят новинку. Освоить управляемый занос нелегко, но, постигнув его, получаешь фантастические возможности. Может быть, в реальной жизни так лихачить нельзя, но тут... Попробуйте сами!

Особенности безымянного автотранспорта

Странная у Kalisto фантазия. Что, вообще говоря, было видно и по Nightmare Creatures. Автомобили вашей мечты — порождение футуристического дизайна 70-х. На мой вкус, не очень; пожалуй, чересчур плоские (хотя отнюдь не примитивные); слишком большое остекление, и небо, в окнах отражающееся, несколько раздражает. Но это, конечно, придирки.

Четыре стандартные характеристики.





Подозрительно высокие способности к разгону и торможению. В общем и целом омерзительная (читай: сложная) управляемость. Максимальная скорость в рамках здравого смысла.

Для тех, кто не видел "демки" и не читал нашего превью, напомню, что "нормального" вида из кабины в игре нет. Есть набор внешних камер, расположенных ближе или дальше от машины. Нет и зеркала заднего вида. Его функции выполняет дополнительное окошко, в котором можно включить обзор со стороны заднего бампера или изображение одного из конкурентов. А можно выключить вообще. Другим способом ориентации в толпе соперников является прозрачная мини-карта, на которой отмечены ближайшие к вам машины. Штука более чем читерская, но разработчики наверняка считают ее достижением.

Остальное более чем прозрачно. Управление с клавиатуры работает вполне приемлемо. Для богатых эстетов — поддержка рулей, в том числе и с force feedback...

Круг за кругом

Настройте игру в соответствии со своим самочувствием. ЛЮбите чек-пойнты — катайтесь, как есть; не лЮбите — отключите к чертям. Количество кругов: от трех до десяти (находка для маньяка). Все настраивается. Особенно радует душевный раздел "graphics options", в котором все изменения детализации пересчитываются (причем довольно точно) в количество fps, которое можно выжать из вашего компьютера. Для Pentium 200 MMX с 3Dfx Voodoo кадров в секунду — при максимальной детализации — будет примерно три десятка. Если вам этого мало, то прежде всего отключите тени: они не очень красивы, толку от них — ноль, а мощность жрут поедом. А можно просто вытянуть slide bar к 60 fps и иметь, что дают. Правда, в этом случае графика будет не слишком изящна...

Поклонники легендарной Rage Racer оценят новинку. Освоить управляемый занос нелегко, но, постигнув его, получаешь фантастические возможности.

Словом... Игра. Сорт скорее первый, чем... Жанр нетленный и родной. Трассы интересные. Машины забавные. Графика отличная. Что еще нужно для счастья? Мультиплейер? Пожалуйста — сетевая игра и игра по модему. Реплеи? Управляющая панель а-ля видеомагнитофон плюс "телевизионная" камера, дополнительно к стандартным для гонки.

Разбить машину нельзя, можно только давить на газ. Ночью и днем, по сухой дороге и под дождем, по холмам, проселкам и хорошему асфальту...

3, 2, 1...

Ultim@te Race Pro

Разработчик	**Kalisto**
Издатель	**MicroProse**

Резюме
Новая классика жанра. Особенно удался дождь. Стопроцентная гоночная аркада со сложной физической моделью (однако "сложная" — это вовсе не "реалистичная", интересная — да!). Только не забывайте, что нынешняя графика без 3D-чуда смотрится кисло. Уж извиняйте...

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
• Рекомендуется Direct 3D-совместимый ускоритель

Рейтинги

Графика	**93%**
Звук	**89%**
Сюжет	**89%**

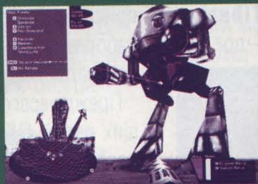
Интересность
84%

2. Солнце светит прямо в камеру. Неужели лето?!

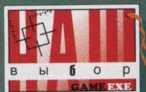
3. А прохожие, увы, плоские... Зато туман — это что-то.

С Т Р А Т Е Г И И

Battlezone



Battlezone только нащупывает новое направление, и массу идей, реализованных в игре, можно смело занести в золотой фонд.



50

Rebellion



"Настоящие стратегии" сейчас в немилости у разработчиков. Rebellion является далеко не лучшим представителем этого вымирающего племени, зато вполне оригинальным. И потом, разве вы не хотите еще раз увидеть эти уползающие в звездное небо строки? "A long time ago...."

58

Soldiers at War



Можно взрывать, жечь, проламывать стены танковой броней, вышибать стекла и открывать двери, повернув ручку. Мы только что оттуда — смотрим раннюю бета-версию Soldiers at War.

48

Warbreeds



Ярко, громко, стремительно и стррряшно. Слишком много всего на одну игроманскую голову. Для людей, предпочитающих экстремальный образ жизни.

62

Олег Хажинский

Многие обращаются с просьбами разъяснить принципы действия задней подвески в горном велосипеде. Это лучше, чем спрашивать чит-коды к C&C, поэтому я всегда подробно отвечаю на такие письма. Правда, темный народ заблуждается, считая тот велосипед (в кружке) — моим. B3 от AMP Research в Москве не продается, и ладно. Моя настоящая мечта — Klein Mantra Race. Я тут прикинул, подсчитал кое-что и оказалось, что если каждый из 45000 читателей скинется всего лишь по 50 копеек, то я смогу собрать требуемую сумму. Пожалуйста, не затягивайте с отправкой денег. Для вас это пустяк, а у меня мечта. Будет даже лучше, если вы пришлете рубль, потому что люди бывают разные и наверняка какой-нибудь жмот, да не откликнется. Избыток денег я обещаю отослать обратно.

Так. С неофициальной частью закончили. Месяц у нас был жаден до событий. Советско-американские космические войны заняли большую часть времени и были благополучно завершены подписанием договора о мире и сотрудничестве с плясками на телах поверженных инопланетян. Ищите в следующем номере более подробную информацию. StarCraft, старина, оказался слишком крут, чтобы прозябать на страницах стратегического раздела и по большому блату пролез на обложку. Именно по большому блату, так как, по имеющейся у меня секретной информации, Вершинин (тот самый) считает StarCraft лажей. Мы назовем игру разочарованием месяца, вздохнем и сядем проходить миссии за Protoss. А что делать? Работа такая...



А если уж дошло дело до раздачи ежемесячных призов, то стоит упомянуть Soldiers at War: посетив нас в самый последний момент перед отплытием, эта игрушка произвела на меня самое светлое впечатление. Именно в таком радужном настроении я и отбываю на теплые пляжи Папуа-Новой Гвинеи, где у меня имеется небольшая свиноводческая ферма. До встречи в battle.net!

Хруст зелени: он страшен и приятен

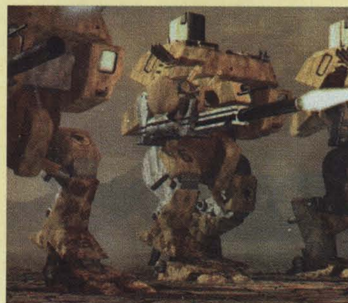
Westwood Studios основательно вложилась, счет идет на миллионы "зеленых". И все для того, чтобы прославить в веках славное имя Command & Conquer. Кто ж его не знает?! Процесс клонирования отлажен неплохо, и иногда кое-где появляются даже генетически более совершенные экземпляры. Но только осенью этого года нас ждет нечто большее, чем очередной ребеночек, как две капли похожий на своих родителей. Взят замах на C&C 2!

Пехота, понюхав зелени, превратилась в высокоэффективных головорезов, и вот уже полмира валяется у ног террористов.



Оправдано ли вложение такого количества "зелени"? А может, тут вообще заложена какая-то магия зеленого цвета, и мир реальный переплетается с миром вымышленным? Судите сами: некий странный зеленоватого цвета минерал был занесен на Землю метеоритом, и его впервые обнаружили в районе реки Тибр, отсюда и пошло его название — тиберий. Этот полуминерал-полурастение, высасывая из почвы необходимые ему питательные соки, сам способен производить на свет в виде кристаллов целый набор высокоценных минералов и металлов (зелень делает "зелень"?). Кто будет контролировать этот процесс? Братство террористов Nod под водительством головореза Каина обуздало технологию и смогло значительно увеличить производство драгметаллов на базе тиберия. Но тиберий радиоактивен, его ядовитые испарения уничтожают все живое вокруг и приводят к мутациям в человеческом организме. На его основе можно также производить оружие. Каиново воинство развязывает войну (а что же еще?), но вооруженные силы GDI (преемник ООН) побеждают террористов и убивают их вожака. Долог ли будет мир? Этим вопросом заканчивается Tiberian Dawn ("Тиберийский рассвет"), который был всего лишь прелюдией к...





Command & Conquer: Tiberian Sun ("Тиберийское солнце") — вот имя того цыпленка, который вылупится ближайшей осенью. Это будет история о том, как, спустя два десятилетия после предыдущего рассвета, в 20-е годы XXI века тиберийская зелень начинает править миром. Просто наркотик какой-то!



Каждый знает, не так-то легко расстаться с "зеленью". Вот и террористы Nod так запали на тиберий, что ни за что не хотят отдавать его ни в чьи руки. Более того, они научились управлять мутациями. Первым делом воскресили своего вождя (в мавзолее он, что ли, лежал?) и стали проводить эксперименты с применением зеленого чудо-минерала на своей пехоте. Пехота, понюхав зелени, превратилась в высокоэффективных головорезов, и вот уже полмира валяется у ног террористов.

Nod подкупом международных чиновников и политическими интригами старается предотвратить возрождение мощной военной организации GDI. Но их коварные планы раскрыты, и, дабы воссоздать вооруженные силы объединенных наций и сохранить остатки здорового человечества, отборные бойцы GDI начинают секретно эвакуироваться вместе с населением к пингвинам в Антарктиду, где проклятая зелень не произрастает, и там создавать новые вооруженные силы. Прознав об этом, Nod отправляет в пингвинье царство свои войска. Так начинается новая война, самая беспощадная и наиболее технически совершенная. Следует отметить, что в дело будет подключена и третья сила — так называемые Забытые, которых две соперничающие группировки будут стараться переманить на свою сторону.

Такой или не совсем такой будет завязка будущей игры — сказать трудно, так как, блюдя свои "зеленые" интересы, Westwood последние полгода отмалчивалась. Игра за это время успела обрасти кучей слухов и уже полностью готовыми 25 web-сайтами (наиболее преданные — в зеленых тонах)! И это при том, что открытый Westwood официальный сайт Tiberian Sun будет безмолвствовать до мая. Между тем из добытых разведкой сведений и первых признаний руководителя команды разработчиков складывается следующая зеленоватая перспектива.

Прежде всего, в отличие от предыдущих серий C&C, будет использована изометрическая проекция. Трехмерность игре прибавит не новейший 3D-акселератор, а примененная ранее в Blade Runner собственная voxel-технология Westwood — то есть технология объемных пикселей, у которых задается высота, ширина и длина, что создает у игроков иллюзию 3D (опять иллюзии?). Будут и реальный 3D-ландшафт (масштабируемый, кстати), и такие же юниты со зданиями. Карты будут в четыре раза больше, чем в Red Alert, и в два раза больше, чем в Total Annihilation, из которой позаимствована система waypoint'ов.



Игра призвана дать возможность ощутить смену дня и ночи, а значит, нас ждут дневные и ночные миссии, когда солдаты будут в потемках пробираться с фонариками в руках, а след от этих фонариков будет заметен. Порассуждаем и о погоде: обещаны осадки в виде дождя и снега, туман и прочие так хорошо знакомые нам погодные неприятности.

Ощущение реальности происходящего добавит и корректная физическая модель игрового мира. Ну что может быть реалистичней брошенной впопыхах гранаты, которая, ударившись о

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

ОЛЕГОМ ХАЖИНСКИМ И МИХАИЛОМ НОВИКОВЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

стенку, но не разорвавшись, отскакивает и с характерным звуком откатывается к ногам кидавшего! Реки в зимнее время, как им и положено, замерзнут, и машины смогут раскатывать по льду. Кстати, как и в "реальной жизни", авто с неисправностями будут искрить и дымиться.

О количестве юнитов и вооружении можно сказать только одно: их будет больше, чем прежде. Кое-что перейдет из предыдущих частей игры, но добавятся и новые подразделения, например подводные ныряльщики с гарпунами. Нас ожидает встреча с танком с лазерной пушкой и прочей новой артиллерией. Хорошая новость для всех любителей ядерного оружия: мощность атомной бомбы увеличена!

И, наконец, будут осуществлены все поддержки многопользовательского режима, включая командную игру против искусственного интеллекта. Что ж, неплохо для начала. Будем ждать новых новостей с плантаций тиберия!





Морская пехота, год 40.000

Казалось бы, в прошлом номере мы рассказали о Warhammer все, что только возможно, ан нет. Новые игры по "Молоту войны" прут, как грибы после дождя. На этот раз пришло время по-



говорить о **Warhammer 40.000: Chaos Gate**, тактической игре класса Jagged Alliance, которая появится на прилавках овощных магазинов поздней весной.

Похоже, в SSI всерьез взялись за поклонников походовых тактических игр. В этом номере мы пишем об их Soldiers at War, игре примерно того же направления. Удивительная правда жизни состоит в том, что "Ворота" разрабатываются той же самой конторой, что и "Солдаты", — Random Games. Chaos Gate должна стать третьей и самой совершенной в техническом отношении модификацией их тактического "движка". Напомним, что первой работой Random была Wages of War, игра, в свое время не признанная зажравшимися UFO-манами.

Покончив с Великой Отечественной, ребят потянуло на фантастику. Сорок тысяч лет от Рождества Христова, орки снова в космосе, космические морпехи в скафандрах — Warhammer 40.000, несомненно, весьма благодатная тема для стратегических игр. В отличие от Final Liberation, где счет шел на целые взводы и батальоны, здесь под нашим контролем от силы дюжина пехотинцев. В начале игры из 30-50 кандидатов мы выбираем команду "самых-самых". Конечно же, любой солдат будущего будет иметь кучу различных характеристик и навыков, которые будут расти с опытом.

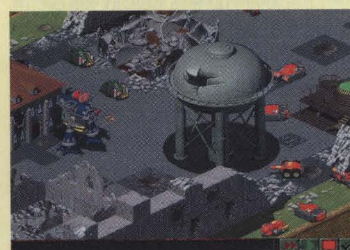
Набранную команду ждут 18 полагающихся по сценарию миссий, но (внимание, новинка!) вовсе не обязательно проходить их сразу: в Chaos Gates



будет возможность посещать "случайные" миссии, в которых наши люди смогут набраться опыта и раздобыть полезные в хозяйстве вещи.

Пока ничего определенного относительно нового графического "движка" Chaos Gates разработчики не говорят, однако если Soldiers at War — всего лишь "второе" поколение, то повод для оптимизма есть, и немалый. Известно, что пехотинцы смогут самостоятельно управлять транспортными средствами — вот так запросто залезть в люк Predator'а, подержаться за штурвал Rhino APC и даже пострелять из Dreadnought'а! Фанаты Warhammer 40.000 могут начинать радоваться: все известное вооружение морпехов уже перекочевало в игру с позволения Games Workshop — будут и ракетные установки, и лазерные пушки, и огнеметы, и даже (ура!) "псионическая магия". SSI обещает реализовать полноценную систему магии — как в настоящем Warhammer.

Chaos Gate должна стать третьей и самой совершенной в техническом отношении модификацией их тактического "движка".



Что ж, на этой радостной для всех любителей Warhammer и хороших стратегических игр ноте мы и закончим. Да, еще одно: Chaos Gates будет поддерживать multiplayer-режим при игре до 3 человек по локальной сети и в Интернете.

Помощник Ромеро

Олег Хажинский

Dominion

Проект Dominion — классический игровой долгострой. Но на строительной площадке подкрепление — к "Седьмому уровню" присоединился "Ионный шторм", малоизвестная контора, которая может похвастаться разве что наличием в своих рядах длинноволосого и слегка раскосого молодого человека латиноамериканской наружности, "принимавшего участие в создании...", далее по тексту.

Издателем обновленного Dominion будет Eidos, что для нас гораздо важнее — буржуи не любят терять свои деньги.

Легкий ажиотаж в связи с появлением на интернетовских просторах Dominion: Storm over Gift3 Public Beta (именно так обзываются эти 27 мегабайт в архиве) понять можно. Ion Storm, Ромеро, Eidos, агрессивный промоушен — в первый день было скачано 10000 копий "беты".

Обманут и заторможен

"Мы возвратим понятию "игра в реальном времени" его изначальный смысл", — постулировали разработчики, пообещав нам 30+ кадров в секунду непрерывного действия. P166 не в состоянии выжать из "беты" хотя бы десять. По моему стойкому убеждению, RTS не должна тормозить! Скроллинг должен быть плавным и четким, курсор точно и быстро позиционироваться, а кнопки интерфейса нажиматься по первому требованию пассажира. Если игра превращается в борьбу с интерфейсом, весь кайф исчезает.

Сначала

Игра не впечатляет. Нарисованная местность, на опушке жидкого леса стоят несколько дистрофичных фигурок. Все как-то мелко и обыденно. Привычной чередой на полянке вырастают постройки — база, энергетическая установка, жилые отсеки, очистная установка. Оригинальный момент — здания сначала строятся как бы в "стол", и только потом "выкладываются" в нужное место. Наверняка авторы сценария нашли этому удивительному факту разумное объяснение, например, здание строится в пятом измерении, а затем с помощью субфотонных ионизаторов транслируется в наш мир. Ничего не скажешь, это действительно удобно.

Поставив на ноги экономику, начинаем думать о победе. Небольшая группа товарищей, обозванных мною "дистрофиками", в масштабе строений приобретает вполне упитанный вид. Здесь, как и в Earth 2140, авторы попытались сохранить более или менее естественный масштаб. Дерево в Dominion крупнее среднего человеческого существа, здание базы — значительно больше. А когда выясняется, что юниты умеют ползать и не прочь пострелять с колена, игра начинает стремительно набирать очки.

Эти маленькие фигурки

С правильным масштабом и расширенными возможностями по управлению подопечными игра стала гораздо меньше напоминать C&C-клон. Близкой, хотя и оскорбительной для кого-то ассоциацией будет Close Combat 2. Вы видели RTS, в которой учитывалось бы, в каком НАПРАВЛЕНИИ смотрит солдат? В Dominion выбранную группу можно крутить по восьми направлениям. Боевые действия иногда становятся похожими на какую-нибудь операцию в X-COM. Несколько групп короткими перебежками, скрываясь за камнями и деревьями, подбираются к базе врага. Встретив ожесточенный отпор, лучше залечь и медленно отползать в сторону госпиталя. Все функции в игре "посажены" на "горячие клавиши" и, изучив их, можно действовать эффективнее.

AI врага производит сильное впечатление. От миссии к миссии противник постепенно становится все активнее и активнее — так разработчики демонстрируют мощь "электронных мозгов". Что ж, играть с таким супостатом интересно, а это лучший показатель качественного AI.

95000 кадров

Не то чтобы графика в Dominion выглядела жалкой, но и выдающейся ее назвать не получится. Режим "Hi color" не пошел Dominion впрок и используется только во время демонстрации пиротехнических эффектов. Единственное, чем игра действительно может похвалиться, — качеством анимации персонажей. Солдаты движутся очень естественно и плавно, и заявленные 95000 кадров анимации — явно не рекламный трюк.

Ромеро нам не нужен

Пять одиночных миссий и слегка кастрированный multiplayer — это все, что предлагает нам "публичная бета". Этого вполне достаточно, чтобы понять — Dominion не будет просто "очередным" C&C-клоном. Впрочем, новым словом в RTS этому творению тоже не стать. Горючая смесь "аркадной" экономической системы с почти wargame'овской педантичностью вполне убойна. А Ромеро на самом деле никакого участия в создании Dominion не принимает. В названии статьи он фигурирует так, для антуража. Как, впрочем, и в жизни.



1. Взрывная волна от разрушенного здания смела половину моих гранатометчиков. Да здравствует реализм.



2. Настоящие герои встречают врага лежа — так легче попасть ему прямо в глаз!

Орел на колесах

Олег Хажинский

Extreme Tactics

Идея слегка разукрасить унылое лицо C&C-клона периодически посещает умы разработчиков. Полгода назад бюргерская Optik Studios решила потрясти мир очередной RTS с особым "перчиком" — конструктором техники. Тупая игровая общественность, сначала европейская, а потом и американская, не пожелала отрываться от камлания на слове StarCraft и War, Inc проигнорировала. Вторую попытку сотворить что-то новое старыми средствами предпринимает Media Station. Кстати, именно эту игру, Extreme Tactics, разработчики Robo Rumble называли своим основным конкурентом. Конкурентом? Хм...

Буду краток. Extreme Tactics — самый отвратительный C&C-клон, который я когда-либо видел. Не важно, что это всего лишь демо-версия. Иногда достаточно одного взгляда на заставку — и все становится ясно. Графика нелепа, дизайн устарел и лишен стиля, сама игра — слишком "крупная", суматошная и, я бы сказал, базарная. На этом описание демо-версии можно было бы с успехом закончить и с чувством выполненного долга вернуться к работе. Однако есть в Extreme Tactics одна вещь, не рассказать о которой будет преступлением. Даже больше, в игре есть что-то, заставляющее меня ждать полную версию. Рассказываю.

Зубастый радар

Дело в том, что в игре нет ни боевой техники, ни зданий. "А как же?.." — спросите вы недоуменно. "А никак", — отвечу я. Перед началом игры "мы" в обязательном порядке переносимся в конструкторское бюро. Здесь начинается волнительный процесс создания СОБСТВЕННЫХ юнитов. Сначала выбираем шасси — от скромной кабинки на одного человека до монстрообразного гиганта. Затем приделываем к корпусу "ноги". "Ноги" самые разнообразные, здесь и колеса, и гусеницы, и воздушная подушка. Конечно, каждые "ноги" имеют свою цену и проходимость. Затем наступает черед навески. Оружие, энергетические щиты, разнообразные радары и антирадары — все это монтируется по нашему желанию. Оружие всяческое — простейшие пулеметы и лазерные установки, ракеты, наводящиеся и обычные, излучатели и т.д. Готовой конструкции придумывается имя, например, "Brain Crusher 1", и вы приступаете к работе над следующей.

Самое интересное, что все здания в игре, включая завод-базу, также подвержены редактированию. Вы можете поменять зданиям "ноги" (они умеют передвигаться), заменить оружие на более современное и т.д. Представьте себе обычного сборщика железа, вооруженного до зубов, или радар, который умеет бегать и отстреливаться от врагов. В Extreme Tactics все это возможно!

Некрасиво

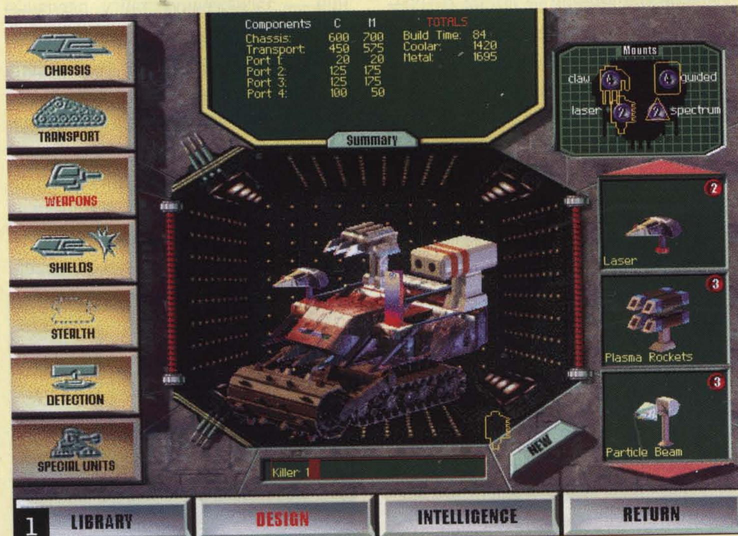
Самое трудное в игре — это привыкнуть к ее графическому "движку". Посмотрев на Extreme Tactics после Dark Omen, хочется крепко зажмуриться и прогнать кошмар. Кошмар не уходит. Карта местности напоминает пейзажи Total Annihilation, только нарисованные акварельными красками и в 320x200. Монументально-неподвижная вода и изображенные деревца откровенно пугают — хочется снять игру с паузы. Во всем прочем разработчики постарались. Теперь понятно, почему работы над игрой так затянулись: художники рисовали все виды шасси, вооружения и прочих "прибамбасов" во всех мыслимых проекциях. Огромная работа, учитывая разнообразие технического парка.

Ни о каком 3D речи, конечно, нет, но юниты смотрятся очень реалистично, а главное — узнаваемо. Огромный корпус в виде орла, две маленькие ножки и четыре колоссальных излучателя на крыльях — таково было мое первое творение в игре. Когда это существо, покачиваясь на ветру, выбралось из пасти завода, радости не было предела — именно ЭТО я и создавал!

Не строй сгоряча

В демо-версии нет ничего, кроме тренировочной миссии и scirmish. В битве участвуют два клана — Bloodfox, предпочитающие приземистые тяжелые роботы, и Hammerhawk, делающие ставку на летающие и шагающие машины. Управление слегка непривычно — нет выделения рамкой, но в целом весьма удобно. Самую большую сложность вызывает другое — в Extreme Tactics каждый раз приходится пересматривать тактику игры. Мне понравился совет разработчиков — не строить большую армию, не видев врага в лицо. Сделайте юркого скаута, разведайте расположение супостата, изучите состав его армии и СКОНСТРУИРУЙТЕ свое войско так, чтобы сыграть на недостатках техники противника.

Согласитесь, это очень красивый подход. Удастся ли разработчикам использовать его себе на пользу, покажет время. Как правило, когда в игре слишком много всего "понакручено", то все, включая и самих разработчиков, не знают, что выйдет в итоге. Будем надеяться, что Media Station провела этот год в кропотливой настройке игрового баланса. Если идея выгорит, мы получим очень веселую игру. Но страшную — как смерть!



1. Ну разве не красавец? Я назову его "Каток-убийца".



2. "Нечто", похожее на мятую фольгу, на самом деле обозначает воду. В реальности "это" не менее неподвижно, чем и на этой картинке.

Унесенные взрывом

Олег Хажинский

Soldiers at War

Про Soldiers at War (Random Games/SSI) мы уже писали — в первом номере за этот год. Славный продолжатель дела Jagged Alliance и Wages of War отпугивал любопытствующих "тайловой" графикой прошлого века и палитрой в 256 цветов. Однако великий дух X-COM витал, витал вокруг этой игры. Просачивался сквозь неплотно закрытые двери многоэтажных домиков и струился дымом пожарищ на поле боя. "Вот если бы там можно было взрывать дома..." — раскатывали мы губы. Можно. Взрывать, жечь, проламывать стены танковой броней, вышибать стекла и открывать двери, повернув ручку. Мы только что оттуда — смотрим раннюю бета-версию Soldiers at War.

Ранняя "бета", как и полагается ранней "бете", страдает общей кривизной. Пропадает то звук, то изображение, нажимаются не всегда именно те кнопки, которые хотелось нажать, и т.д. Разумеется, мы будем вести себя достойно и не заметим этих недостатков — ведь речь идет даже не о демоверсии. Однако некоторые вещи в SaW не исправит даже могила. Вряд ли композиторы решат избавить нас от необходимости прослушивать во время миссии свои нетленные марши, а значит, музыку придется отключать совсем. Сомневаюсь, что 256-цветные палитры сменятся вдруг буйством красок — никто ради вас не собирается перерисовывать в Hi Color девяносто девять миллионов объектов, начиная с гусеницы "Тигра" и заканчивая полным собранием сочинений Гитлера на книжкой полке в кабинете начальника аэродрома. Потерпите, тем более что через полчаса игры количество объектов затмит их качество, в "Томпсоне" опять кончатся патроны, а кретин по имени Фил Донован случайно отстрелит ухо взводному. Добро пожаловать в "Бойцов на войне". Это не игра нашей мечты, но изможденный RTS-диетой разум готов признать ее таковой.

Многим надоела тема Великой Отечественной. Ерунда. Какая разница — стрелять из "вальтеров" или "плазмаганов"? Так даже интереснее — миссии в игре завязаны с какими-то реальными историческими событиями. То мы захватываем планы разработки сверхсекретного немецкого супероружия, то подвергаем физическому уничтожению важную шишку из аппарата "СС" — невольно начинаешь чувствовать себя сопричастным к победе над гитлеровской Германией.

Люди

Тактические битвы на уровне взводов — так коротко можно охарактеризовать происходящее в игре. Наука, тренировки, строительство базы — ни-ни, я же сказал, это не игра нашей мечты. Вы командир специального подразделения, и начальство доверяет вам самые сложные и опасные миссии. Из трех десятков "дубленых загривков" вы выбираете самых подготовленных, вверяете им в руки самое совершенное оружие и технику и отправляете прямо в ад. Кого выбрать? На выражение лица советую смотреть в последнюю очередь. Сила, ловкость, выносливость, владение огнестрельным и холодным оружием, опыт, куча специальных умений — вот на что следует обращать внимание. Какими видами оружия владеет лучше всего? Не устал ли после череды кровавых миссий? С ростом опыта, как и в X-COM, люди совершенствуют свои навыки и умения. Звания, медали и ордена — обязательно, жаль, речь идет лишь о наборе фиксированных миссий...

Железо

Отобрав команду, мы приступаем к сладостному процессу вооружения наших солдат. Вообще-то, компьютер неплохо распределяет оружие и сам, но всегда найдется, что подправить. Одному кусачки, другому огнемет для забавы. В энциклопедии я насчитал около сорока различных "единиц огнестрельного оружия". Пистолеты, ружья, автоматы, пулеметы — как иностранного, так и "нашего" (Made in USA) производства. Более экстравагантные "огнеметы-базуки-фаустпатроны" тоже присутствуют, как и несколько типов ручных гранат. Венчает список металлоискатель, замечательная штука, с помощью которой можно искать клады и противопехотные мины. Перетащить весь этот арсенал целиком не



сможет ни один силач. Увы, не каждый из бойцов способен поднять даже станковый Modello 37. Один мой сотрудник самолично пристрелил итальянского фашиста и решил воспользоваться его пулеметом. Как бы не так — через пять ходов изможденный спецназовец взобрался на холм с этой бандурой и пал без сил.

Дело

Про 256 цветов и тайлы вы уже знаете (для тех, кто не в курсе, "тайлы" — это как в X-COM). Теперь о хорошем. В 256 цветов разработчики сумели впихнуть довольно много. Вы постоянно встречаете все новые и новые декорации — заснеженную тайгу, песчаные дюны, лес, море. В графике нет ничего такого, от чего стоило бы потерять дар речи или упасть со стула. Все очень спокойно, выдержано, узнаваемо. Игра берет деталями. Шоты, приведенные в журнале, не дадут вам полной картины. Разноцветные книжки на полках, письменные столы, заваленные бумагами. Половички у дверей.

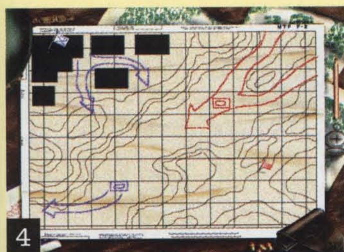




1. Выбирая команду для очередной вылазки, меньше всего обращайте внимание на выражение лица. Есть вещи и поважнее.

2. Комбат, батяня...

3. Нужен ли ему металлоискатель или не нужен? Солдат думает, что не нужен. И ошибается.







Выкорчеванные деревья на аэродроме. Подбитые танки. Фонтан у парадного входа. Да, я еще не говорил, что все это можно взорвать? Впрочем, мы отвлеклись.

Ход миссии надо продумывать наперед. Кого выбрать и как вооружить — это половина дела. Почти всегда нам противостоят превосходящие силы противника. Почти всегда приходится действовать хитростью — проникнуть, прошмыгнуть, перерезать горло, схватить и смыться. X-COM по сравнению с SaW кажется туповатым боевиком, в котором в конце все плохие умирают. Трудность задач разжигает азарт.

Солдаты у нас бегают, ползают по-пластунски и встают на одно колено. Кроме того, они умеют обыскивать трупы, кидать гранаты, лечить товарищей, резать колючую проволоку. Жаль, никто не научил их прыгать и лазить по стенам. Эти недостатки компенсируются способностью вызывать подмогу по рации, изучать местность в бинокль и перемещаться в танках и БТР.

Интерфейс управления достаточно удобен — все доступные действия "всплывают" при нажатии правой кнопки мыши. Справочные данные находятся на огромной, в половину экрана, информационной панели, которую все время приходится держать убранной — загораживает обзор. Удивило распределение функций между "плавающим" меню и панелью. Повернуть солдата и переключить режим стрельбы можно только с панели, а выбрать режим, например бега, — в меню. Непонятно.

Война

Играть весело. Как-то раз, эксперимента для, я включил режим отображения ходов противника и порадовался за AI. Службы аэродрома жили своей жизнью. Начальник вышел из кабинета за кофе. Техник заполз под один из самолетов — очевидно, сливать спирт. Патрули с собаками деловито обходили территорию по заданному маршруту — враг живет полнокровной жизнью, а не стоит в ожидании нашего появления. Один фриц, себе на беду, подобрался слишком близко к лесу, где выжидали наши ребята, и был ранен. Так что вы думаете? Побежал, гад, к своим, позвал подмогу! Одно огорчает — забор, как и в Wages of War, не подрывается гранатой M-2. Кусачками, понимаешь, перекусывается, а граната M-2 ему не указ... Это явная недоработка. Если я забыл захватить кусачки, так что, мне теперь через главный вход идти?

Солдаты — народ живучий. Несколько попаданий, скорее всего, не убьют вашего товарища до смерти. Игра учитывает, куда пуля попала, и, соответственно, принимает решения. Товарищи легкораненые могут оказать себе помощь на месте, если, конечно, захватили аптечку. Тяжелораненые бьются оземь, синеют и на тычки курсором кричат дурными голосами что-то типа "They got me, man!". Кричат, кстати, всегда разное, и голоса у них свои, неповторимые. Прямо как в Jagged Alliance. Както раз хотел одного такого вылечить — не получается, способностей не хватает. Пришлось прирезать, на это таланта достало. Да, жестоко, но надо же в игре разбираться...

Ходят, бегают и конвульсивно дергаются при приеме на грудь автоматной очереди наши люди очень натурально. Ударная волна от гранат рассчитывается корректно: стекла вылетают вплоть до правильного этажа, попавшие в зону поражения эффектно отлетают в нужном направлении и некоторые больше не поднимаются. Еще один пример из практики: группа только что высадившихся спецназовцев получает прямой наводкой из недобитого танка; два выстрела, море огня, скрежет вековых елей и крики раненных. Браво. Жаль, картинку не успел сделать, не до того было.

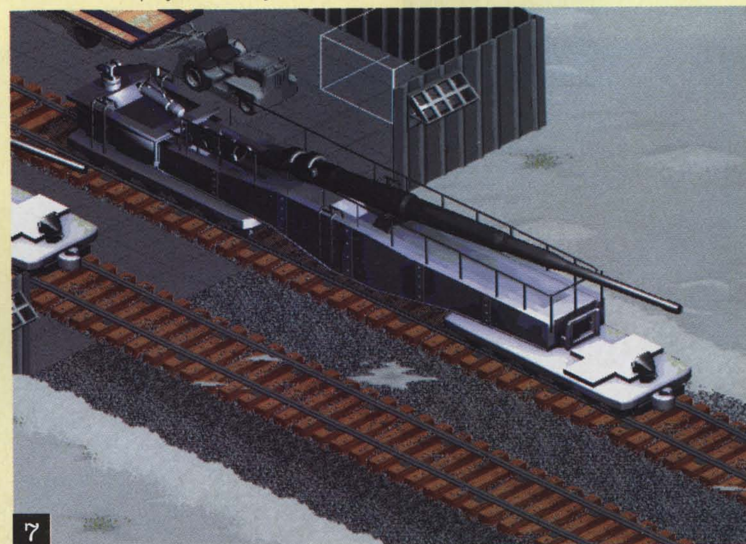
Итак

В игре нет экономики и случайно генерируемых миссий. Это печально, но в свете длительного отсутствия хороших тактических игр вполне терпимо. Мощный редактор уровней и AI, прилагаемый с "бетой", дает надежду на появление большого числа интересных "самодеятельных" миссий. Графический "движок" между прочим здорово обогнал X-COM'овский в этом соревновании инвалидов. В игре три уровня масштабирования, причем на 100% играть в 640x480 неудобно — все очень крупно. Оптимально будет, наверное, использовать 800x600, хотя SaW поддерживает и 1024x768. "Семиэтажные" пространства оставляют большой запас для всевозможных холмов и сторожевых вышек, хотя я не встречал в игре домов повышенной этажности (максимум — четыре). Удивительно, но выбирать солдата, стоящего "не на твоем" уровне (классический недостаток X-COM), так же просто, как и в "одноэтажных" играх. Впрочем, несуразностей в управлении все же хватает, но, если вы помните, мы договорились отложить убийственную критику проекта до момента его официального выхода. Скорей бы он, этот момент, наступил, уж больно поиграть хочется.



Солдаты у нас бегают, ползают по-пластунски и встают на одно колено. Кроме того, они умеют обыскивать трупы, кидать гранаты...

P.S. И multiplayer тоже будет.



4-6. Унесенные взрывом. Обратите внимание, улетел только тот, кто стоял. Зато какая грация! Кстати, товарищ отделался легким испугом.

7. Я ранен в сердце... К сожалению, не светлой стрелой, а свинцовой пулей крупного калибра. В полевых условиях не лечится.

8. Вот оно, сверхсекретное оружие Вермахта. Выглядит, согласитесь, нелепо.

Судьба сержанта

Battlezone

Олег Хажинский

Над Москвой вставал зеленый рассвет. Утренние трамваи разгоняли звонками ночную сырость, и внутри одного из них далекой страны негр отчаянно стеснялся своей белизны. Проходящие мимо пацаны рубали фиолетовый пломбир и смеялись, а из открытых окон уже доносились первые звуки "Утренней зарядки". "И — раз. И — два. Достаточно..." Это было утро 1956-го года, и оно было прекрасно. Страна готовилась к новому трудовому дню, и мало кто обращал внимание на едва заметный на фоне пронзительно голубого неба лик Луны. А между тем именно там, на Луне, в западной части кратера Тихо находился сейчас сержант космических войск космонавт Василий Филипчук...

Василий затушил беломорину о свой некогда белоснежный скафандр и произнес фразу, которая полвека спустя войдет во все учебники истории: "А какого хрена я здесь делаю?!".

На этот вопрос чуть позднее ответят люди, непосредственно виновные в отправке Василия в космос, — шутники из Activision. В данный момент нас больше всего волнует, что из этого получилось. А получился из этого Battlezone — action'образная, можно даже сказать, аркадная стратегия (или все же стратегообразный action?), игра, стремительно набирающая популярность по всему миру. Читатель не может обвинить нас в сокрытии информации об этом шедевре: мы пишем о Battlezone уже несколько месяцев подряд. Однако сегодня предположительно-восторженный тон мы сменим на осторожно-профессиональный. Игра наконец продается, и пришло время подводить итоги.



1. Ремонт и пополнение боезапаса в полевых условиях — задача трудная, но выполнимая. Специальная катапульта по моему заказу "швыряет" груз с базы в заданную точку. Иногда посылки приходится ждать долго.

Почему Battlezone?

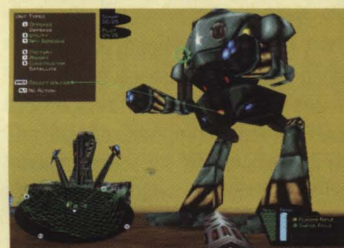
Начнем с того, что весь социальный пафос, содержащийся в названии игры, нам чужд по определению. Все эти "находки режиссера", начиная с интро и заканчивая подозрительно зеленым экраном меню, не вызывают в душе российского игрока никаких эмоций.

А между тем Battlezone, хит Atari начала 80-х, был чуть ли не первой в истории человечества стрелялкой, использующей векторную графику. Стало быть, прадедушка Quake. В то время пока румяные американские тинейджеры гоняли по экрану дистрофичные танчики, ловко составленные из палочек зеленого цвета, мы стояли в очереди в "Компьютерный центр", чтобы за 50 копеек в час подавить на кнопки "Микроши". А когда, наконец, количество Atari в Москве перевалило за первую сотню, о Battlezone никто уже и не вспоминал. Да и об Atari тоже.

"Встреча поколений", подстроенная Activision, надо признать, удалась и вышибает сентиментальную слезу. Batllezone "их" молодости, примитивный до умиления, и Battlezone дня нынешнего, весь из себя трехмерный, полигональный, текстурированный до невозможности, протягивают друг другу руки через два десятилетия. "Титаник" разделан на металлолом.

Так что там с Филипчуком?!

Только сейчас начинают открываться поразительные факты из истории освоения космоса. Оказывается, США и СССР в течение нескольких лет вели ожесточенную войну сначала на Луне, потом на Марсе, Венере, а затем и на спутниках Юпитера! "Один шаг... Огромный шаг для всего человечества"... Какие-то глупые прыжки перед камерой. Эти допотопные таратайки, выдаваемые за верх технологических достижений... Какое бесконечное лицемерие! Пока Армстронг перед телекамерой забивал американцам мозги своей патриотической пургой, его товарищи в соседнем кратере возводили лунное поселение, учились стрелять из лазерных винтовок и управлять танками на гравитационной подушке.



Оказывается, кроме пыли и обломков Лунохода-1 первые люди на Луне обнаружили следы присутствия древней и весьма развитой цивилизации. "Биометалл", так было решено назвать вещество, которое в течение нескольких месяцев перевернуло представления физиков НАСА о мироздании. Разумеется, Кремль не мог остаться в стороне. В атмосфере строжайшей секретности Герой Советского Союза Василий Филипчук и все прочие обитатели Звездного городка, не занятые в тот момент на прополке свеклы в угодьях местного совхоза "Звездный", были в срочном порядке откомандированы на Луну. Для создания численного перевеса.

Так началась НАСТОЯЩАЯ космическая гонка, в которой разработчики оставили для нас одно свободное местечко...

Дискриминейшен

За русских или американцев? Вопрос







далеко не так банален, как кажется. Поддавшись капризу здорового антипатриотизма, я начал игру за НАСА и, как выяснилось, не ошибся. Если "звездно-полосатые" миссии прибавляют в сложности постепенно, шаг за шагом обучая нас премудростям войны в полном 3D, "краснознаменные", как и полагается "нашим", сразу же кидают в самое пекло: все виды построек и вооружения доступны с самого начала игры, а враг не по-детски силен.

Как это ни обидно, для "своих" разработчики постарались больше. Между миссиями прочувствованный баритон на чистом американском языке жалуется на жизнь и готовит к грядущим подвигам. Советские космонавты обходятся без баритона, зато имеют роскошный хорватский акцент, благодаря которому даже пятиклассник немецкой спецшколы поймет каждое слово. "Ферст, ферст! Я секонд. Атак май таргет!"

Здания, техника и вооружение с обеих сторон сильно различаются внешне, но на самом деле имеют одно и то же функциональное назначение, поэтому переучиваться не придется. Миссии, разумеется, не являются зеркальным отображением друг друга, что растягивает момент близости с игрой ровно в два раза.

Сюжет далек от провала. Во-первых, он в принципе существует, что уже хорошо. Миссии связаны между собой, и желание узнать "ну чем же все кончилось" заставляет забыть на время о режиме дня. Во-вторых, сама организация миссий. Я не встретил ни одного одинакового задания. Похоже, разработчики сами не до конца поняли, что за игру они сделали, поэтому миссии попадаются совершенно разные. В одной, например, надо подстеречь патрульный корабль русских, из снайперской винтовки уложить пилота и, не прерывая процесса патрулирования, скачать данные из Главного Компьютера (классическое задание из какого-нибудь MechWarrior). А в следующей миссии мы строим базу, добываем ресурсы и ведем ожесточенные бои с противником (типичный C&C).

Командование бросает талантливого командира (мы, безусловно, талантливы, так как бездарный командир всегда переигрывает миссию заново) в самые "горячие точки". Луна, Венера, Марс, Европа, Ио и прочие небесные тела сменяют друг друга в стремительном калейдоскопе. И кто знает, где мы окажемся в итоге?

Первый раз в первый класс

Battlezone ломает привычные представления об action и strategy. Накопленный опыт не поможет — вам надо заново осваивать управление и придумывать тактические трюки.

Классический пример миссии. "Укрепите свои позиции в зоне высадки. Разведайте месторасположение инопланетных артефактов около вулкана. Защитите артефакты от русских любой ценой". Отлично. Через минуту игрок обнаруживает себя в скафандре, с лазерной винтовкой в руках, окруженным непонятного вида агрегатами. Мы можем бегать, прыгать и стрелять. Залезть в один из припаркованных летательных аппаратов и разведать окрестности. Найти артефакты, перебить с десяток советских скаутов и принять смерть от одиннадцатого. Как укреплять позиции? Какой ценой защищать артефакты?

Внешний вид Battlezone настолько близок к классическому симулятору "чего-нибудь", что не рождает даже фантазии о том, что здесь можно что-то самому строить и чем-то командовать. И тем не менее это так. По разнообразию доступных строений и "юнитов" игра не уступает самому знатному C&C-клону.

Начнем с того, что здесь есть "крестьяне". Это scavenger'ы, пилотируемые сборщики металлолома. Работяги достаточно умны, чтобы искать "биометалл" самостоятельно, но не прочь выслушать ваши указания — куда отправиться в первую очередь. При желании вы можете сами занять место пилота scavenger'a, всей остальной бригаде приказать следовать за вами, таким образом поднимая экономику страны своими силами. Эффективно, но вряд ли разумно: еле ползущие таратайки не оснащены оружием, а у командира есть дела и поважнее...

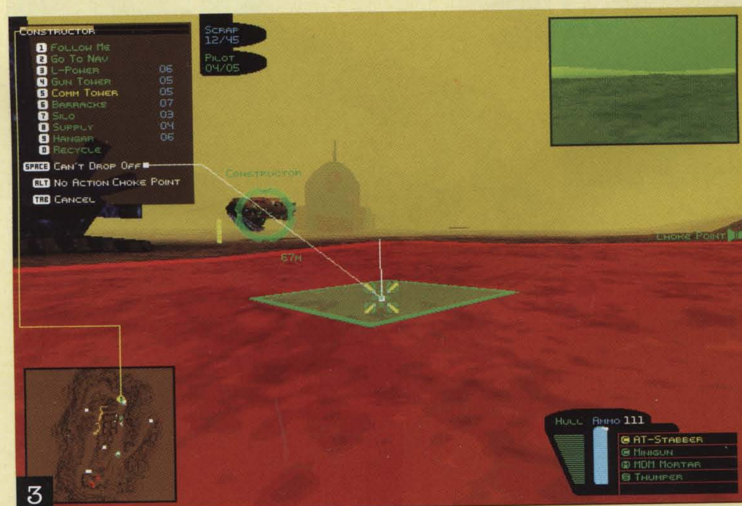


Пока Армстронг перед телекамерой забивал мозги патриотической пургой, его товарищи в соседнем кратере возводили лунное поселение...

"Крестьяне" тянутся к местному "town hall", фабрике по переработке биометалла. Это Recycler, сердце нашей базы. Массивная неповоротливая туша неловко следует за вами в поисках ближайшего гейзера — местного источника энергии для фабрик. Установив Recycler, вы открываете для себя разнообразие Battlezone. Фабрика по производству военной техники. Сол-







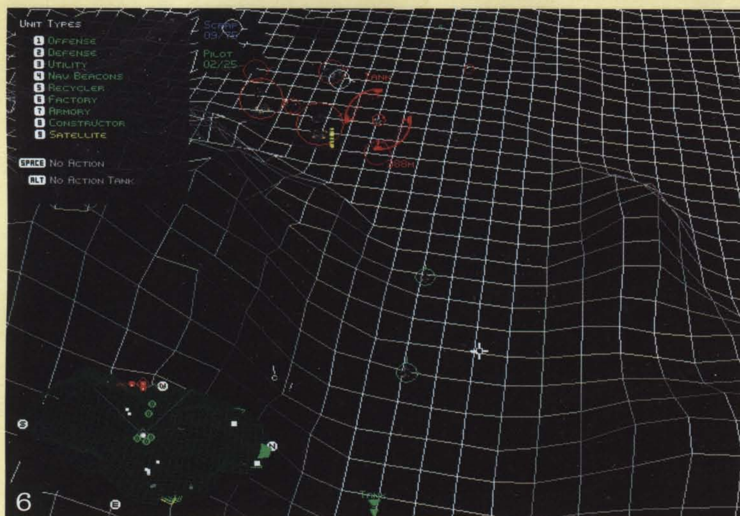


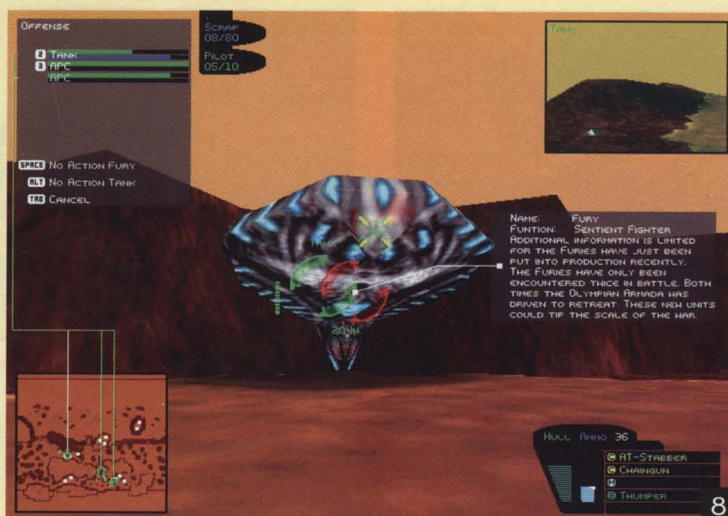
2. В тылу врага. Командир пытается из-за угла уничтожить вражеский объект. Потом окажется, что это был безобидный сборщик металлолома.

3. Выбрать подходящее место для крупного здания — сущий кошмар.

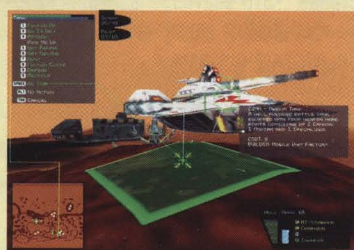
4. "Со спутника" это сделать в сто раз проще!

5. Весьма устрашающий персонаж. Обратите внимание на фигурку у правой ноги чудовища. Это я.





нечные батареи. Жилые модули для пилотов. Склады для хранения запасов биометалла. Спутниковая антенна. Защитные башни.



Battlezone с легкостью ломает аркадные ограничения Uprising. Строй, где хочешь. Сколько хочешь. Как хочешь. Как в любой RTS. Но, боже мой, как жалко смотрятся все эти нарисованные домики по сравнению с НАСТОЯЩИМИ "домиками" Battlezone! Этот мир больше, сложнее и реалистичнее. Как оказалось, организм воспринимает подобную достоверность с трудом. Но никто не говорил, что игры будущего будут просты...

Battlezone с легкостью ломает аркадные ограничения Uprising. Строй, где хочешь. Сколько хочешь. Как хочешь. Как в любой RTS.

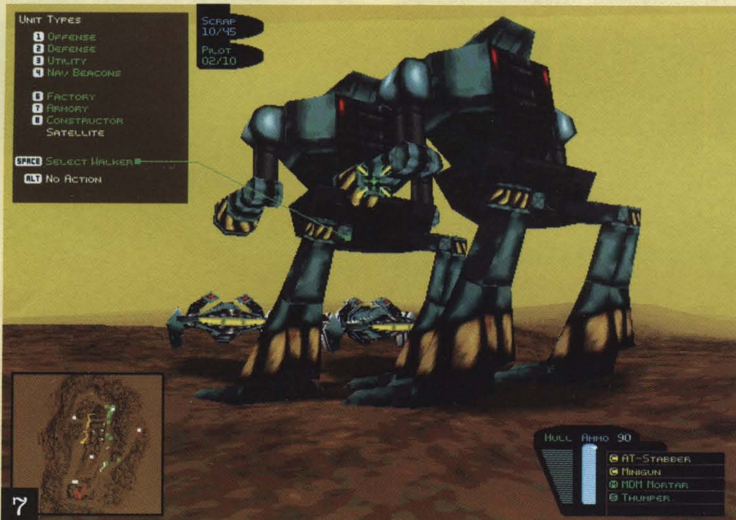


Неужели разработчикам удалось наделить самую что ни на есть классическую "леталку-стрелялку" средствами управления стратегической игры? Удалось, и, похоже, операция прошла удачно. Поднимать полки в атаку, не вылезая из танка, нам позволяет местный интерфейс. Знакомьтесь.

Здравствуйте, я интерфейс

Поначалу он непривычен и даже кажется... отвратительным. Никаких мышей и курсоров (у нас mouse-look, мы тут летаем, прыгаем и стреляем из гранатомета, какие курсоры, вы о чем?!). Десять цифр, десять кнопок на клавиатуре, скромное меню в верхней части экрана. Оказалось, этого достаточно, чтобы строить и командовать. Нет необходимости в наблюдении за танком, чтобы отдать ему приказание. Не надо находиться в том месте, куда мы хотим его поместить. Система навигационных маяков позволяет перебрасывать силы по определенному маршруту, а заодно и наблюдать за происходящим. Постепенно пальцы "запоминают" месторасположение и функции клавиш и начинают работать "автоматически". Знаете, какое это необычное ощущение — нестись на полной скорости по извилистому ущелью и ПРИ ЭТОМ отдавать приказы на строительство танков, группировать силы, вызывать подкрепление! Ощущение собственной крутизны возрастает бесконечно. Сообщения вроде "Affirmative" и "Yes, Sir", звучащие несколько комично из уст нарисованных танчиков, здесь обретают свой естественный смысл. Ну конечно, это переговоры по рации! Мой брат как-то в шутку записал на диктофон несколько минут "живой игры". В итоге получилась абсолютно достоверная запись боевых действий, с криками, канонадой и неизменным "moving".

Принципиальный перелом в игре наступает где-то к шестой миссии за американцев. До появления в арсенале Спутниковой антенны наше физическое присутствие в районе строительства было обязательным, а в районе боевых действий — желательным. Вид со спутника возвращает игроков к привычной для всех RTS манере управления. Цифровое меню остается на месте, но теперь мы можем выделять любое количество техники рамкой и отправлять группу в нужную точку. Процесс планировки базы и систем защиты также значительно упрощается — с верху-то виднее!



Этот жестокий 3D-мир...

Здесь мне хочется вернуться к мысли о превратностях жизни в трехмерном мире. Приноровившись командовать войсками "со спутника", я вдруг ощутил что НЕ ХОЧУ возвращаться в реальный 3D-мир. Там по тебе больно стреляют вражеские лазеры, давят неуклюжие сборщики металлолома, и не всегда понятно, где север, а где юг. Да, в этом мире чертовски красиво, но приходится быть быстрым, ловким, смелым и находчивым. А если ты неуклюжий тормоз? Тогда беги, играй в свою "Цивилизацию", скажут некоторые, и, возможно, будут правы. Battlezone — игра для людей с обостренными рефлексами и быстрым умом. Это симулятор боевых действий, стремительный и реалистичный. Люди, не готовые подвергать свой организм подобным испытаниям, могут переключиться на другой канал.

На мой взгляд, Battlezone вплотную подошел к мистическому барьеру, отделяющему "action" от "strategy". Совершенно очевидно, что как стратегу мне удобнее контролировать ситуацию со стороны. Строить базу, распределять силы, планировать наступление — все это гораздо проще сделать, имея перед глазами общую картину. "Вид со спутника" в Battlezone в этом смысле не так эффективен, как хотелось бы. Видно, что эта часть игры сделана как бы на скорую руку или просто слабо проработана, случайно или намеренно. Пройти всю миссию, не вы-

6. Руководить наступлением гораздо удобнее "со спутника". Увы, при этом теряется атмосфера.

7. Сладкие парочки.

8. Догадайтесь с трех раз, за кого воюет эта летающая тарелка.







лезая из "командно-штабного" вида можно, но это будет не просто.

С другой стороны, разве 3D — это не то, чего мы так ждали? Как хорошо порой побродить по улицам собственноручно построенной базы с автоматом за плечом! Трудно удержаться от слез умиления при виде лазерной установки, которая, играя тягой на четырех верньерных двигателях, неспешно перемещается согласно твоему (твоему!) приказу. Приятно ощущать за спиной четыре ракетных танка, при первом признаке опасности вырывающихся вперед, на защиту командира.

В игре есть ляпы (например пожары на Луне), но в целом Battlezone по реалистичности может сравниться с симулятором. "Реальная физика", которой принято похваляться в прочих RTS, здесь заложена в самом сердце трехмерного "движка" игры. Кислотный туман Венеры, пустыни Марса, ледовые каньоны Европы — вам придется каждый раз приноравливаться к условиям видимости и тяготению новых миров.

"Мы" больше не танк, как в Uprising, и жизнь в нашем распоряжении всего одна. В экстренном порядке покинув подорванную в очередной раз машину, мы получаем десяток секунд на раздумья — в какую сторону бежать, чтобы спасти свою шкуру? Домой можно добраться на любой попутке — хоть на лазерной туретке. Дорога к дому — процесс волнительнейший. Глубоко в тылу врага, прячась от патрульных скаутов за камнями, мы судорожно жмем на кнопки, вызывая все доступные средства передвижения с единственным приказом: "Да заберите же меня отсюда!". Кстати, судьба пилотов кораблей-спасателей беспокоит меня до сих пор. Где вы сейчас, отважные люди в синих скафандрах? Возможно, они еще живы и бродят сейчас по болотам Венеры, разгребают снежные завалы Европы или печатают следы в лунной пыли... Счастливо вам добраться до базы, ребята!

Всплываем

По заверениям сторонних наблюдателей, на P120 без всяких там 3Dfx'ов "все летает". Это очень хорошая новость, к которой я могу добавить, что с 3Dfx'ом все летает еще быстрее. Никаких особенных 3D-изысков замечено не было, но в целом окружающие нас миры выглядят достоверно и узнаваемо. Поиграв с неделю, игроки смогут поразить друзей фразами типа "А вот когда я был на Ио...". Далее может следовать совершенно любая история, потому что в Battlezone бывает все, что угодно. Две недели, которые я провел в решении американо-советского конфликта, были полны самых невероятных приключений. Игра, несомненно, затягивает и в этом смысле очень опасна.

Разумеется, Battlezone далека от идеала, и у меня есть немало вопросов-предложений к авторам. Немного жаль, что в борьбе strategy и action последний жанр перетянул одеяло на себя. Самые масштабные, "стратегические", миссии проходили по одинаковому сценарию. Массированные атаки врага в начале — создание крепкой обороны — накопление сил — великий поход — победа. AI противника никогда не блистал особенным умом. Стайки визитеров успешно превращались в металлолом моей гениальной системой защиты, а собрать более крупную армию AI не хотел.

Две недели, которые я провел в решении американо-советского конфликта, были полны самых невероятных приключений.

Впрочем, не стоит слишком многого требовать от разработчиков, ведь Battlezone только нащупывает новое направление, и массу идей, реализованных в игре, можно смело занести в золотой фонд. Пройдет время, и тандем action-strategy вновь распадется. В непримиримой борьбе между "действием" и "мышлением" родятся новые жанры, и все вновь встанет на свои места. На какое-то время.

Впрочем, в фантазиях о будущем не стоит забывать о дне нынешнем. А сегодня у нас на повестке дня сержант космических войск Филипчук. Загадка инопланетной цивилизации требует решения, и вы просто не можете оставить Василия в этот ответственный момент!



Battlezone

Разработчик	**Activision**
Издатель	**Activision**

Резюме
Battlezone только нащупывает новое направление, и массу идей, реализованных в игре, можно смело занести в золотой фонд.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 120** (166 рек.)
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x** (4x рек.)
Видеосистема	**DirectX 5.0 и выше, SVGA 1 Мбайт, 3D-акселератор с поддержкой Direct3D** (тестировались 3Dfx, Rendition, ATI Rage Pro, Nvidia Riva 128, PowerVR, Permedia 2)

Дополнительная информация
- Многопользовательский режим: локальная сеть (IPX Compatible Network), модем (28.800), Интернет
- Настоятельно рекомендуется Windows 95-совместимый джойстик

Рейтинги

Графика	**93%**
Звук	**91%**
Сюжет	**95%**

Интересность
91%



9. Мир Европы прекрасен в своей ледяной неприступности.

10. Ио... Мне так не хватает твоих раскаленных морей!

11. Старик Марс — он мне как родной.

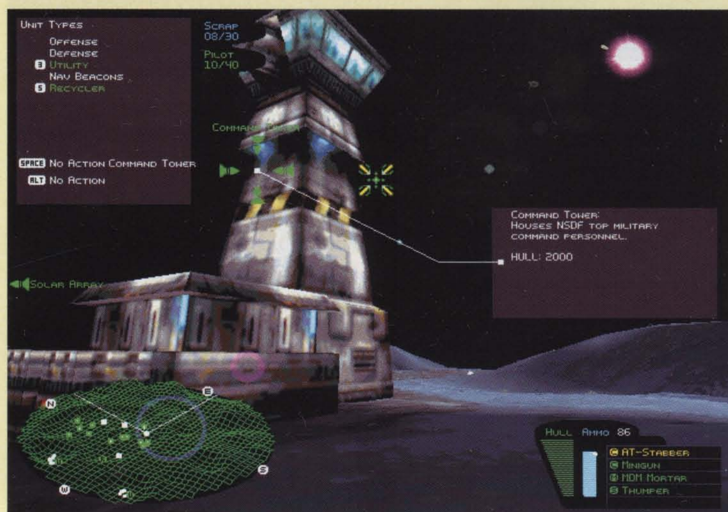
12. Первая линия обороны американского народа — лазерные туретки. Их неоспоримое достоинство заключается в мобильности. Остановился, решил перекусить — туретки самоокапываются и отстреливают чужаков.

Дню космонавтики посвящается...

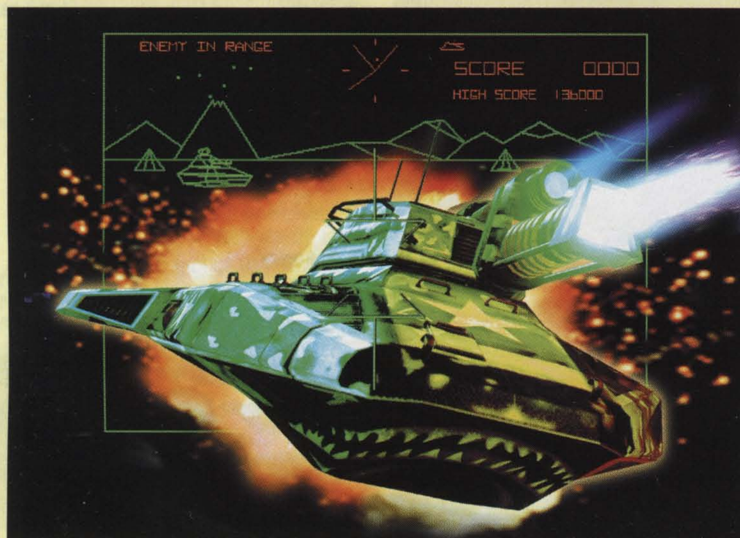
Гонки в вакууме

Главный дизайнер Battlezone Эндрю Голдман об истинной истории освоения ближнего космоса

Рука мастера в Battlezone чувствовалась сразу: профессиональная фальсификация фактов мировой истории; подделанные подписи президента США, официальные документы ЦРУ в мануале к игре; предатель американского народа, перебежчик по фамилии Аркин; тонкий сюжет и масса непривычных в action/strategy деталей. Конечно, нам следовало бы догадаться... что к игре приложил руку маэстро *Эндрю ГОЛДМАН (Andrew Goldman)*, автор замечательного шпионского боевика Spycraft, главный дизайнер игры-именинницы. Мы связались с ним, и Эндрю согласился ответить на несколько вопросов нашего настырного журнала.



Лишь только он открыл рот, как сразу выяснилось, что к Battlezone успели приложить руки и неосторожно поскользнувшийся экс-босс ЦРУ Уильям Колби, и ныне здравствующий генерал-майор КГБ в отставке Олег Калугин. Серьезные люди. О них, о самой дорогостоящей гонке вооружений и технологий 20-го века, о говорящих играх и... любви к Quake читайте в нашем интервью.



Game.EXE: Космическая гонка между СССР и США только теперь стала у нас объектом шуток, а раньше воспринималась очень серьезно. Наш Гагарин, ваш "Апполон", ваш шаттл, наш несчастный "Буран". Игра обречена на повышенное внимание российских игроманов хотя бы из-за сюжета. Как вам взбрело в голову придумать такое?

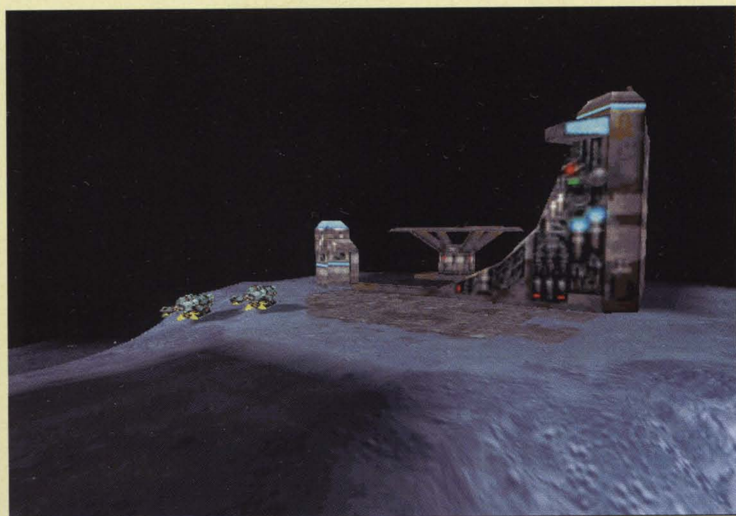
Эндрю Голдман: Закончив Spycraft, я начал обсуждать возможность создания второй части с Уильямом Колби (William Colby) и Олегом Калугиным. Мне хотелось сконцентрировать свое внимание на историческом периоде времен "космической гонки" между СССР и США, попытаться понять, в чем был смысл этого великого соревнования в космосе. Колби нашел мое увлечение смешным. Он все время шутил и называл меня "теоретиком заговоров". Я же не мог понять, ради чего две здравомыслящие страны поставили себя на грань банкротства, соревнуясь за право побывать в вакууме.

Я заваливал Колби сотнями дурацких вопросов, вроде "Если Нейл Армстронг был первым человеком на Луне, то кто сфотографировал его выходящим из лунного модуля?" Я буквально не давал ему прохода, и, наконец, он сдался. Раскололся. Рассказал обо всем. О метеоритном дожде 1952 года, о биометалле, об ушедшей цивилизации. Так мы подошли к истинной причине возникновения "космической гонки". Продолжение Spycraft так и не увидело свет, зато появился Battlezone и рассказал людям НАСТОЯЩУЮ правду о космической гонке. Теперь я спокоен: объяснение событиям полувековой давности наконец найдено.

.EXE: Насколько игра в своем финальном виде отличается от идеи, изложенной на бумаге? Я был потрясен, обнаружив возможности, открываемые Communication Center или Constructor'ом. Battlezone вдруг обрела еще одно измерение! Как эволюционировала игра в процессе разработки?

Э.Г.: Придумав основную канву сце-





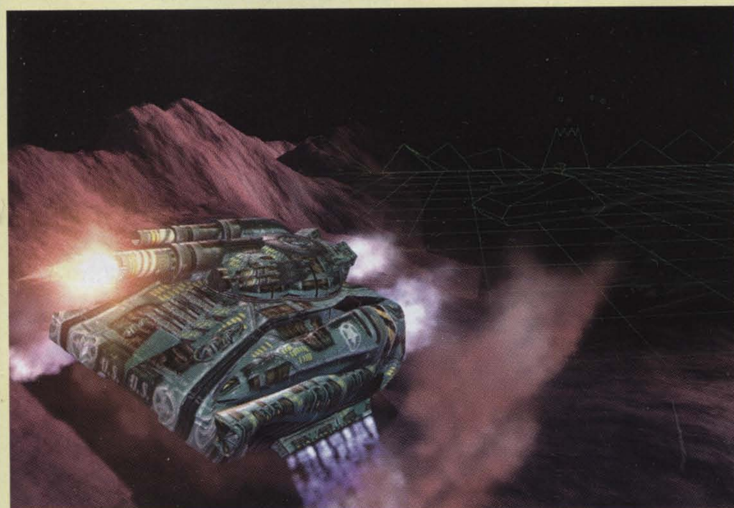


нария, мы засели за дизайн. Надо сказать, что параллельно с этим мы проводили часы за Command&Conquer и Quake. Обе эти игры я нахожу совершенно потрясающими. C&C отличается восхитительным, глубоким и богатым gameplay'ем. Мы играли в него часы напролет, а он все не надоедал. Когда организм требовал прямой адреналиновой инъекции, мы загружали Quake и хорошенько "отмачивали" друг друга из шотганов. Игра в Quake дарит совершенно особенные ощущения, больше "физические", чем "интеллектуальные". Ни одна другая игра не способна дать вам это...

Обратив внимание на рынок игр, мы обнаружили, что по настоящему успешные игры зачастую объединяют в себе несколько жанров. Tomb Raider совмещает action и adventure. Diablo — это action и RPG... Mechwarrior II — action и симулятор. Проанализировав все эти продукты кровосмешения, мы не обнаружили современных примеров слияния action и стратегии. Никто не попытался "подружить" глубину C&C с "внутренней дрожью", рождаемой Quake. И тогда мы поняли, что будет представлять из себя НАША игра. Мы заставим вас управлять целой армией и отправим прямо на поле боя. Так мы начали делать наш гибрид...



Несмотря на то что мы имели в качестве примера тонну разнообразных стратегий в реальном времени, процесс разработки "Стратегии от первого лица" (First Person Action/Strategy) оказался весьма сложным путем проб и ошибок. Мы то и дело сталкивались с чудовищными проблемами, и каждый раз приходилось концентрировать все силы на решении очередной задачи. Это был долгий и трудный процесс — разрабатывать игру с нуля, но зато теперь мы уверены в каждой ее детали. Целью было предоставить игроку возможность делать все те вещи, что он делал в C&C, при этом находясь "внутри" сражения. Похоже, нам это удалось, и мы получили удивительно богатую возможностями игру, открывать новые стороны которой вы не устанете в течение многих месяцев.





Краеугольный камень Battlezone — симуляция полета на "реактивном танке", и именно с этого мы начали нашу работу. Дизайн танка и физика его полета должны были учитывать не только его "боевые задачи", но и поддерживать стратегическую часть игры. Например, управление аппаратом должно быть достаточно простым, чтобы не пугать игрока, а его динамика при этом достаточно плавной, чтобы вы могли легко перемещаться по полю боя и отдавать приказы юнитам.

Никто не пытался "подружить" глубину C&C с "внутренней дрожью", рождаемой Quake. И тогда мы поняли, какой будет НАША игра.

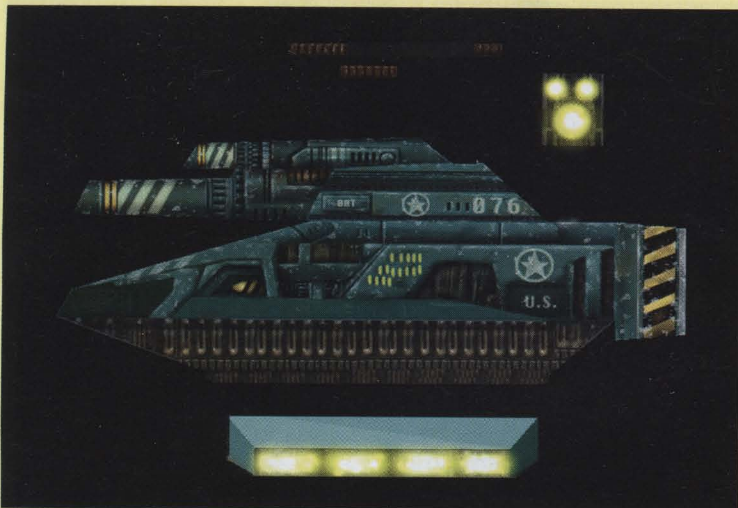
Когда с "симуляторной" частью было покончено, мы приступили к "стратегической". Первым шагом стала разработка интерфейса, который позволил бы управлять армией, не покидая поля брани. Затем мы вплотную занялись проблемой сбора ресурсов и строительства юнитов. Наконец, мы придумали "Конструктора", который дал нам все ключевые элементы типичной RTS.



.EXE: Жанр 3D action/strategy только набирает обороты. Когда вы начинали Battlezone, в каком состоянии находились работы по Uprising? На что вы обращали внимание при разработке? Что влияло на вас в это время?

Э.Г.: Когда мы "запустились" с проектом Battlezone, про другие игры в жанре 3D action/strategy ничего слышно не было. Процесс разработки отнял чертовски много времени, и, скорее всего, мы начали свои работы по Battlezone раньше, чем ребята из Cyclone над Uprising. Большинство идей, реализованных в Battlezone, пришло из C&C, и, кроме того, мы очень прислу-











шивались к мнениям фанатов MechWarrior II, которые собирала Activision. В Mechwarrior II роботы воевали "звеньями", и игроки умирали от желания получить над своими электронными "ведомыми" больший контроль. В свете C&C реализовать такой подход в нашей игре представлялось легко и просто.

.EXE: Где грань, отделяющая action от strategy? BZ ставит нас в тупик — то мы должны бегать со снайперской винтовкой и стрелять в глаз советскому пилоту, то руководить базой, как в классической RTS. Вы сами не запутались?

В процессе создания Battlezone мы многому научились, и я знаю, теперь мы сможем создать куда более тонкую игру.

Э.Г.: С моей точки зрения, грань определяется возможностями игрока — с каким объемом информации он способен справиться за один присест. Мы знали, что игроки не смогут одновременно строить свою базу и вести борьбу с ордой вражеских юнитов. В процессе разработки мы пытались сбалансировать элементы action и strategy так, чтобы пользователи смогли "осилить" игру. Да, порой мы переступали эту грань, но такие натяжки всегда было легко найти и исправить.

.EXE: Интерфейс управления гениален. Точка. Хочу поздравить вас с новым словом в игровой индустрии. Как вы шли к своей победе? Видите ли вы сейчас какие-то пути развития этой идеи? Например, команды голосом или что-то еще...

Э.Г.: Этот интерфейс стал результатом полуторагодичного упорного поиска, проб и ошибок. Проблема в том, что в мире не существует другого способа проверить, как игрок будет обращаться с интерфейсом, кроме как посадить его за игру с таким интерфейсом управления. В течение полутора лет мы "ставили" перед игроками десятки различных интерфейсов и внимательно изучали их реакцию.

У нас есть куча идей относительно новых элементов управления, которые стоит опробовать в будущем, но пока говорить о них слишком рано — все это надо проверять на практике. Мы очень много дискутировали на тему команд "голосом", и, похоже, технология наконец-то готова для таких фокусов, но еще предстоит проверить, захотят ли игроки разговаривать со своей игрой?

.EXE: Нам кажется, за играми вроде BZ — будущее. Как "стратегу" мне лишь хочется большего контроля над ситуацией в целом. Вид со спутника выглядит сыровато, вторично. Ваше мнение? Если рассматривать Uprising как "разминку", а BZ как первый шаг, то каков будет ваш второй или даже третий? Мы с вниманием ждем...

Э.Г.: Я не против сделать следующий шаг. В процессе создания Battlezone мы многому научились, и я знаю, теперь мы сможем создать куда более тонкую игру.

Если вы внимательно взглянете на историю RTS, то обратите внимание на постоянно растущий уровень стратегического управления в играх. Свобода действий совершила буквально космический рывок от Dune 2, через C&C к Dark Reign. Я ожидаю, что вскоре мы увидим подобный рывок в управлении в жанре стратегий от первого лица. В то же время, мы все должны помнить о несовершенстве человеческой природы и о том, что игры должны развлекать, а не тренировать суперменов.

В будущем мы собираемся улучшить внешний вид "взгляда со спутника", а также сделать наш интерфейс еще более мощным и гибким. Batllezone уже сейчас представляет собой взрывоопасный коктейль action и стратегии, и мы сделаем его еще крепче.

.EXE: Будем ждать! И последний вопрос, Эндрю. Так кто же все-таки был первым человеком на Луне? Кто снял Армстронга, выходящим... Эндрю, вы куда? Кто эти люди? Что вы со мной делаете? Кто дал вам право!? Я требую!..

Беседу, к сожалению, вел
Олег Хажинский.

От редакции: захваченный (как вскоре выяснилось, сотрудниками ФСБ) корреспондент Game.EXE был лоботомирован, а затем с глубочайшими извинениями отпущен. К счастью, скоропостижная операция никак не сказалась на качестве работы упомянутого корреспондента — очевидно, мозг ему был просто не нужен...





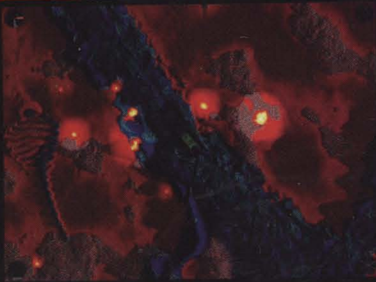


* ДЛЯ *
МАГАЗИНОВ
!БЕСПЛАТНЫЕ!
РЕКЛАМНЫЕ
МАТЕРИАЛЫ

ВАНГЕРЫ

Механики собственной судьбы...

Бука ENTERTAINMENT



Бука
BUKA ENTERTAINMENT



Компания Бука : Москва, Каширское шоссе, дом 1, строение 2.
тел. 111-5156, факс 111-7060, E-mail buka@dol.ru www.buka.com

Звездные войны навсегда

Олег Хажинский

Star Wars Rebellion

Не уверен, является ли в Штатах 12 апреля всенародным праздником и нерабочим днем, но, похоже, народ там тоже не прочь отметить запуск первого спутника. Activision выпускает Battlezone прямо к "дате" — бальзам на душу не побывавших на Луне космонавтов, а вместе с ней спешит отметиться и орденоносная LucasArts: опоздав всего на год, со стапелей знатной фирмы сходит долгожданный Rebellion. Пошел ли лишний год на пользу первой в истории "Звездных войн" стратегической игре? Давайте разбираться...

Одни, узнав родную мелодию с пяти нот, делают звук погромче и в радостном ожидании потирают руки, другие же при виде ползущего на фоне звезд текста "A long time ago in the galaxy far, far away..." падают лицом на клавиатуру, пытаясь попасть носом в "Escape". Как бы вы ни относились к слегка затянувшемуся сериалу, думаю, никто не откажется посмотреть на стратегическую игру с участием Death Star и Люка Скайволкера. Тема-то, согласитесь, благодатнейшая.

Первый недоверчивый взгляд

Для меня LucasArts — это Full Throttle и Jedi Knight. Появление знакомого с детства логотипа Lucas обещает если не шедевр, то по крайней мере очень добротную игру с крепкой графикой. Rebellion в этом смысле весьма разочаровывает. Неубедительное интро, в котором под громкие марши с визгом проносятся плохо сделанные модели X-Wing'ов и прочих декораций из фильма "Звездные войны", сменяется примитивным главным меню. Пара рубильников, две-три кнопки и пяток экранов, по всей видимости, должны обозначать рубку боевого космического корабля. Кажется, мелочь — но почему-то обидно. Очевидно, именно такие чувства испытывает собака, не получив полагающегося сухарика за успешную стойку, — так ломается условный рефлекс.

Выбор режимов игры аскетичен, под стать графическому оформлению. Три уровня сложности, три размера галактики, выбор стороны — Империя или Альянс — и multiplayer-режим. Взвесив все "за" и "против", учтя, что Хана Соло играл Харрисон Форд, а Дарт Вейдер отвратительно сипит, мы выбираем свою сторону и входим в игру. Звездные войны начинаются.

Объяснительная

Возможно, многое встанет на свои места, когда вы узнаете, что LucasArts имеет весьма слабое отношение к Rebellion. Настоящие разработчики игры — команда Coolhand, в свое время создавшая легендарный Harpoon. Для тех, кто не помнит: это был алмаз среди wargame, отличающийся от своих шестиугольных товарищей а) наличием реального времени, б) отсутствием шестиугольников и вообще клеточек в любых проявлениях и в) чудовищной реалистичностью. Это была игра высокого полета, не каждому по зубам. Промучавшись года два, Coolhand сотворили кое-что попроще. Документация на Rebellion уместилась всего-то в 200-страничном томике, а на освоение игры уходит неделя-другая.

Как и год назад, издатели называют Rebellion "стратегией в реальном времени". Формально — это сущая правда, однако игра не имеет абсолютно ничего общего с RTS в привычном нам смысле этого слова. Куда правильней будет поставить Rebellion в один ряд с Master of Orion и Pax Imperia 2. Перед нами стратегия глобального, космического, масштаба — и время здесь течет медленно, как во сне. Тут нет никаких попсовых "сценариев", "кампаний", "царей горы" и "захвати мяч". Чистая стратегия: 200 звездных систем, Империя, Повстанцы и один победитель.



Торжество реализма

Rebellion — готовый подарок на день рождения любому фанату "Звездных войн". Достаточно только обернуть коробку розовой ленточкой, купить плакат "Нет системе СОИ!" — и одариваемый не забудет вас никогда. В игре все буквально дышит "Войнами". Актерский состав "Звездных..." целиком перекочевал на CD. Все знакомые вам планеты уже там, вместе с известными науке типами истребителей, бомбардировщиков, транспортов и крейсеров. События разворачиваются в "смутное время": "Звезда Смерти" уже уничтожена, но Император знает о месторасположении базы Альянса и готовится нанести ответный удар. Кстати, если вы выберете имперские силы, вам дадут построить "Звезду" еще раз. Зато повстанцы смогут ее в очередной раз разрушить...





1. Здравствуй, Люк! Ты по-прежнему выглядишь огурчиком. А ведь прошло уже лет двадцать...







Сюжет игры (его влияние на ваши действия минимально, и все же он есть) очень тесно переплетен с "реальными" событиями и, значит, полон здравого смысла. Например, чтобы одержать победу, вовсе не обязательно подвергнуть орбитальной бомбардировке все планеты Империи. Достаточно захватить их столицу, пленить Императора и папу Люка Скайволкера, при этом отстояв собственную Базу, сохранив в целости и сохранности Люка и лидера Альянса гражданку Мон Мофма.

Битва с окнами

Игра встречает нас очень миролюбиво. Просторный операционный зал с обширным экраном, ряд мониторов и разговорчивый C3PO. Пожалуй, даже слишком разговорчивый. В начале игры робот произносит приветственный спич минут на пятнадцать, причем если его вовремя не заткнуть, заходит на второй круг. И вполне натурально обижается: "Я подготовил для вас отличный брифинг, думал, вам будет интересно..." Миляга. Желание убить робота возникает уже через час игры. Любое свое сообщение он предваряет любезным "Извините, мне кажется, вам это будет интересно..." К счастью, у парня есть кнопка, затыкающая его навсегда.

Расправившись с болтуном, игрок проходит на второй уровень игры, куда более сложный — борьба с интерфейсом. Дело в том, что интерфейс управления не вызывает абсолютно никаких ассоциаций и, что называется, "не будит интуицию". Очень скоро рабочий стол заполняется кучей окон с дублирующейся информацией. Учитывая, что игра идет в разрешении 640x480 и далеко не все окна разрешено двигать, борьба на рабочем столе очень часто будет заканчиваться вашей капитуляцией.

После длительного изучения встроенной системы помощи (а еще лучше — документации) квадратики и кружочки условных обозначений постепенно наполняются смыслом и значением. Интерфейс приобретает запланированную эффективность, но от этого вовсе не становится удобнее — а жаль.

Кошмар микроменеджмента

Как и во всех "глобальных космических", успех на поле брани во многом зависит от экономического преуспевания. Фундамент нашего финансового величия — планеты, но в Rebellion, к счастью, их не надо колонизировать. Об этом уже кто-то позаботился (очевидно, игроки в MOO2). Проблема в другом — местные жители не всегда рады видеть вас в качестве своего правителя. На каждой, каждой из двухсот планет в головах граждан ежесекундно происходит борьба между Империей и Альянсом.

Если аборигены настроены к вам лояльно, они сами отдадут ключ от планеты. В более сложных случаях понадобится личное присутствие кого-нибудь из видных дипломатических деятелей, а в запущенных — пара орбитальных бомбардировщиков и транспорт с десантниками.

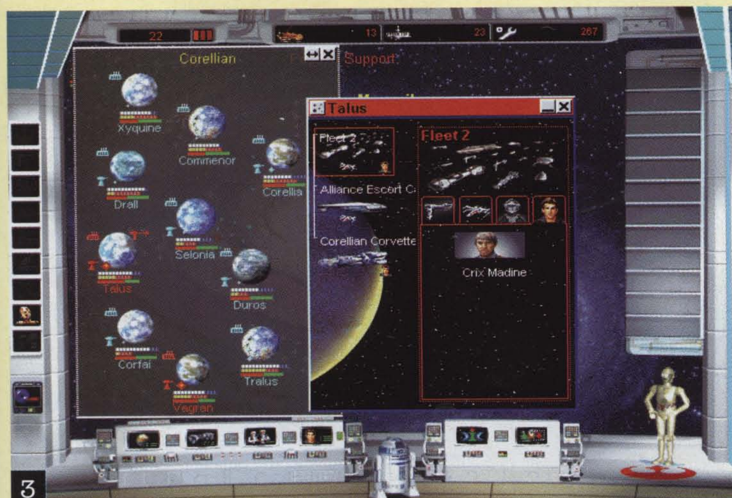


Получив очередную планету под свой контроль, мы приступаем ко второй части плана — развитию экономики. Здесь все предельно упрощено и не вызывает ассоциаций с MOO2. Шахты добывают "руду", руда перегоняется в "сырье" на очистительных заводах. Далее электрификация всей страны: орбитальная верфь для постройки космического флота, центр для тренировки солдат, новые шахты и так далее. Список доступных для строительства объектов очень скромен, в основном это системы защиты — планетарный щит и различные средства ПВО. С другой стороны, умножьте заботы по налаживанию экономики одной планеты хотя бы в сто раз, и вы поймете, с чем вам придется столкнуться в настоящей игре. К счастью, услужливый и ныне немой "Си-фри-пио" готов взвалить на свои хрупкие стальные плечи все хозяйственные проблемы, оставляя нас один на один с более важными задачами.

Фундамент нашего финансового величия — планеты, но в Rebellion, к счастью, их не надо колонизировать.

Герои идут на север

"Звездные войны" не стали бы "звездными" без своих героев. Rebellion эксплуатирует известные имена вовсю. Скажу больше, в игре шагу ступить нельзя, не спросив мнения Люка или принцессы Леи. Администраторы из MOO2 — просто манекены по сравнению с нашими живчиками. Выбирая претендента на место губернатора, дипломата, ученого или военачальника, следует изучить характеристики доступных персонажей. Не все они оди-







2. По любому вопросу у местного советника найдется соответствующая статья в энциклопедии.
3. В трюмах кораблей перевозятся истребители и военная техника, на нижних палубах — солдаты, а в номерах люкс — герои.
4. Главное меню. От LucasArts можно ожидать большего.
5. В игре участвуют по 19 различных кораблей с каждой стороны, но не все они будут доступны вам сразу.

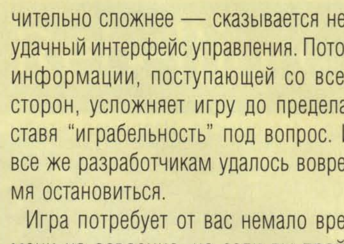












наково хорошо справится с поставленной задачей.

Под вашим управлением живые люди — они могут погибнуть, предать вас или просто уехать по личным делам. Люк, например, иногда бросает все к чертям и улетает медитировать к Йоде. Ради идеи наши герои готовы буквально на все: они проводят годы в лабораториях, пытаясь изобрести новый

...долгожданный шедевр или неудачный эксперимент? Игра претендует на сложность и глубину, но явно не дотягивает до уровня Master of Orion 2.

дизайн корабля, инфильтрируются на планеты в качестве шпионов, работают дипломатами, подрывают "Звезду Смерти". Это очень интересная часть игры — мы назначаем персонажу миссию и забываем о его существовании. Герой сам напоминает нам о себе периодическими докладами. На особенно трудные задания герои отправляются в составе "спецгрупп": покушение на видных вражеских чиновников, подавление мятежа или, наоборот, инициация восстания — успех этих задач зависит не только от опыта и мастерства героя, но и от его команды.

Флот

Тактические сражения флотов в Rebellion удивят даже опытного космического полководца. Разработчики решили ни в чем не отступать от суровой правды жизни и напомнили нам, что космос — трехмерный. Битвы разворачиваются в "полном 3D" и по-прежнему в реальном времени, но не стоит обольщаться... 3D в Rebellion не имеет ничего общего с Myth или Dark Omen. То, что мы видим, больше похоже на первые эксперименты с проекциями двухгодичной давности. Теоретически, третье измерение могло добавить в тактические сражения массу новых элементов, но, увы, в Rebellion этого не произошло. Армада врага всегда тупо нападает в лоб, да и мы не отличаемся особой свободой передвижений. Выбранной группе кораблей или истребителей можно отдать приказ на совершение маневра по четырем флангам и назначить цель. Страшненькие фигурки кораблей сближаются и начинают обмениваться ударами. Порой процесс становится ужасно скучным, хотя иногда получаются весьма захватывающие баталии. В любом случае, руководить войсками не обязательно — компьютер сам просчитает ход битвы и выдаст результат.

Фрукт перезрел

Итак, Rebellion — долгожданный шедевр или неудачный эксперимент? Игра претендует на сложность и глубину, но явно не дотягивает до уровня Master of Orion 2. Наука как таковая практически отсутствует, экономика упрощена до предела, дизайн кораблей остается неизменным (собственность LucasArts, никаких новаций!). При этом уследить за происходящим здесь значительно сложнее — сказывается неудачный интерфейс управления. Поток информации, поступающей со всех сторон, усложняет игру до предела, ставя "играбельность" под вопрос. И все же разработчикам удалось вовремя остановиться.

Игра потребует от вас немало времени на освоение, но если вы пройдете все эти испытания и "врубитесь" — вам конец. Стратегические игры такого масштаба обычно проглатывают человека с головой, лишая его пищи и сна. Rebellion способна заглотить даже самого крупного игромана. Реализацию "реального времени" можно считать успешной — ползущая секундная стрелка не давит на игрока, но при этом добавляет особенную остроту. Кстати, отдавать приказы на "паузе" нельзя, это еще один шаг навстречу реализму.

"Настоящие стратегии" сейчас в немилости у разработчиков. Rebellion является далеко не лучшим представителем этого вымирающего племени, зато вполне оригинальным. И потом, разве вы не хотите еще раз увидеть эти уползающие в звездное небо строки? "A long time ago...." Нееееет!





Star Wars Rebellion

Разработчик	**Coolhand**
Издатель	**LucasArts**

Резюме

"Настоящие стратегии" сейчас в немилости у разработчиков. Rebellion является далеко не лучшим представителем этого вымирающего племени, зато вполне оригинальным.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90** (133 рек.)
Память	**16 Мбайт RAM** (32 рек.)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**DirectX 5.0 и выше, SVGA PCI**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: 2 человека, локальная сеть, модем, Интернет (модем 28.800)
- 53 Мбайт на HDD (151 Мбайт рек.)

Рейтинги

Графика	**66%**
Звук	**83%**
Сюжет	**см. Star Wars**

Интересность

81%

6. Каждый герой характеризуется рядом параметров. Люк, похоже, крутой воин.

7. Так выглядят сражения в космосе. Рой Tie-fighter'ов смотрится весьма эффектно.

8. Мы поймали шпиона. А сколько их еще осталось? Кто знает... Ассигнования на контрразведку в игре не предусмотрены, как и многое другое.

hOt!

подробное описание НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Lands of Lore 2
Creatures
Comanche 3
Diablo
X-Wing
Heros of M&M II
Counterstrike
Privateer II
Settlers II
Gene Wars

Новейшая позиция - Ultima On-Line (Origin/EA) с русской книжкой-описанием. В каждой коробке пользователь найдет 10 часов Интернет от провайдера "Портал".



тел.: (095) 234-5678
факс:(095) 234-5090
info@portal.ru
www.portal.ru

Лучшие игры - в комплекте с подробными оригинальными описаниями на русском языке, дополняющими вложенную английскую документацию.

Лучший выбор CD-ROM - около 2000 наименований. Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России. Собственные издательские и локализационные проекты. Комплектация медиатек для учебных учреждений.

ElectroTECH® multimedia

Оптовые продажи
ElectroTECH Multimedia:
Тел.: (095) 928-30-31
Факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@electrotech.ru

Магазин
ElectroTECH Multimedia:
Маросейка 6/8, строение 1,
Тел.: (095) 921-77-77

игры • энциклопедии • образование • диски российских издателей • видео CD

Парад уродов,
или Пара слов о пользе наркотиков

Олег Хажинский

Когда вместо рук — грабли, вместо мозгов — тесто, а мускулистые ноги перманентно проносят центр тяжести мимо цели, жить очень сложно. А играть — тем более. Warbreeds, стратегия в реальном времени от Red Orb, встречает нас визгом циркулярных пил и криками невиданных ранее чудовищ. Яркий и шумный праздник, настоящая весенняя суматоха на неродной земле, стильные монстры и толстый-толстый слой тупости — такова первая реакция на это произведение генетического искусства.

Warbreeds



Перечитав вышеприведенный "врез", я понял, что он звучит несколько двусмысленно. И якобы уехавший на историческую родину сосисок Мотто, и его будто бы ученик Вершинин (в миру — Скар, а на самом деле, всего лишь очередной псевдоним уважаемого мною г-на Мотолога) — короче, все они наверняка припасли пару шуток относительно граблей, теста и вашего покорного слуги.

Чтобы сразу отмести от себя все подозрения, спешу сообщить, что вместо мозгов у меня не тесто, а желе, вместо рук — ноги, а вместо ног — педали. И поверьте, на этот раз я не принимал никаких галюциногенных препаратов, избегал даже маринованных грибов. Чего не могу сказать о разработчиках Warbreeds, вся игра которых — один большой глюк. Совершенно очевидно, что дизайнеры Red Orb творили, не выходя из кислотного трипа. Разумеется, такие эксперименты следует поощрять всеми доступными способами — однако играть в подобные игры на трезвую голову весьма непросто.



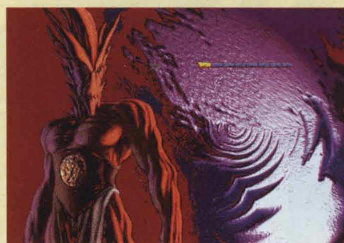
1. Количество выкармливаемых монстров задается заранее, от 1 до бесконечности. Внимание! Не забывайте перед уходом из дома отключать генетический бассейн во избежание тотального заполнения вашего компьютера чудовищами.

Ликбез о биоархитектуре

Объяснить принципы выращивания капсул человеку с неизмененным сознанием очень трудно, но я попробую. Капсулы выращиваются на синих полях, и только на них. С виду капсула напоминает кочан капусты, только сине-оранжевого цвета. В отличие от капусты капсулы размножаются пузырьковым осеменением, поэтому одной особи вполне достаточно для полной капсулизации всего огорода. В пищу эти растения не годятся, зато вырабатывают психическую энергию, которая собирается специальным кристаллом-очистителем. Кристалл является как бы передаточным звеном между капсулами и прочими существами на планете. Поэтому свои атаки следует в первую очередь направлять именно на них.

Существа выращиваются, а точнее — выкармливаются в генетическом бассейне. Непосредственно перед началом выкармливания не забудьте приглушить звук ваших приемников, а заодно и яркость монитора. Процесс трансмутации личинки — зрелище не для слабонервных, как, впрочем, и процесс игры в Warbreeds. Сама атмосфера, безудержно мрачная и безысходная, внезапные истеричные вскрики и давящая музыка — все это, скорее всего, результат длительного приема разработчиками диссоциативных анестетиков вроде кетамина.

Синие поля с цветущими капсулами, кристалл и бассейн — это все, что нужно для победы над миром. Остальные постройки смело можно назвать вспомогательными. Слухач здесь вместо радара, сорняки — вместо заборов, электрические и лазерные деревья служат для защиты от непрошеных гостей, а мины (они почти живые — у них есть легкие, но нет центральной нервной системы) готовы разорвать все живое в клочья.



По мере развития в игре появляются замечательные приспособления — вроде телепортационных кабинок "Здравствуйте, а вот и я!" и так называемых "Суммонеров", вызывающих на головы соперников море огня. Но это уже высший пилотаж, до которого дойдут далеко не все...

Чуть-чуть о тонкостях выведения

Великое множество монстров и генетическое выведение — на самом деле, не более чем рекламный трюк. Практически к каждой туше перед выкармливанием присасываются несколько отростков. У каждой расы отростки свои, и с течением времени их смертоносная мощь возрастает. Простейшие вибродрели адептов Тану и протокнуты Магнианских воинов вско-





2



3

ре сменяются мортирами и кислотными пушками.

В общем, замечательная идея, сослужившая не одной игре добрую службу, почему-то не преобразила звериный оскал Warbreeds. Не будь наши подопечные такими дерганными, а скорость игры — настолько высокой, возможно, я бы и оценил тонкости тактического преимущества молота над газовой пушкой в ближнем бою. На деле же времени на такие мелочи не хватает. В общей массе разобрать, где у тебя Мурмидон с лазером, а где с кнутом, очень трудно: подлецы так и норовят куда-нибудь ускользнуть, попасть под перекрестный огонь Сен-Сотов и отдать концы. Такие задрыги!

Шаманы-плотники по совместительству являются еще и генными инженерами. Быть генным инженером в Warbreeds просто — надо лишь подойти к поверженному врагу и нажать кнопочку "Г". Эффектные завихрения, пауза, и ген у тебя в кармане. Накопив определенное количество вражьих генов, мы получаем возможность использовать отростки-вооружение прочих рас. Освоение вражеского генофонда — процесс столь же увлекательный, сколь и долгий. Дело в том, что гены уже разложившихся трупов никуда не годятся, тела должны быть свежеубитыми. Хлипкий шаман, подобно антисанитару апокалипсиса, бегает по полю брани и опыляет убиенных. Не следует забывать, что управляете им вы, как, впрочем, и всеми остальными, поэтому на почетной должности генного инженера никто особенно долго не задерживается.

Стратегия и немного тактики

Что до самой игры, то здесь все несколько более мрачно. Три набора миссий, один учебный и два боевых, должны, по идее авторов, утолить наш генетический голод. Для особенно ненасытных — scirmish, пять неживых противников против одного живого на любой из двух десятков карт. К нашим услугам джентльменский multiplayer-набор плюс бесплатный сервер Red Orb Zone. Это прекрасно, однако смущает другое.



Сдается, разработчиков постигла тяжелая болезнь роста под названием "мой первый C&C-клон". Симптоматика мне хорошо знакома: масса как бы новых элементов и замечательных идей, простейший графический engine (от неумения программировать или недостатка финансирования) и апломб "сокрушителей устоев".

"Геймплей" страдает всеми известными науке видами недугов. Здесь и неудобство интерфейса — вся мощь управления сосредоточена на клавиатуре, а раскладка клавиатуры — в мануале. Откровенно слабый алгоритм поиска путей: при мало-мальски сложном рельефе из десяти мурмидонов к нужной точке подтянутся далеко не все и не сразу. В боевых условиях, когда engine начинает задыхаться от недостатка мегагерц на нужной ноге процессора, бойцы начинают откровенно тупить. Не прекращая своих судорожных, спорадических телодвижений, они умудряются не сделать ни одного верного.

Классический синдром "последнего алиена" стал просто визитной карточкой Warbreeds. Как вам нравится перспектива в течение пятнадцати минут бегать по огромной карте в поисках случайно недобитой вышки пси-передачи? Между прочим сам процесс удаления с карты местности противника выглядит не многим умнее. Уничтожение поселения врага отрядом дервишей длилось ровно полчаса. Полчаса непрерывного воя циркулярных пил, причмокиваний и дикого ора. Ничего особенно стратегического я здесь не вижу.

Впрочем, что удивительно, играть в Warbreeds далеко не просто, даже на самом легком уровне. Враг почему-то стабильно обгоняет вас в развитии, первым навещает вашу базу и всеми способами не дает развиться. Warbreeds будет хорошим вызовом для всех, кто считает себя докой в RTS.

Светлое, а скорее, оранжевое на синем пятно во всей этой истории — работа художников и дизайнеров. Их труд



4

заставляет думать, что разработчики не ограничились приемом психоделиков. Об этом в первую очередь говорят откровенно псилоцибиновые цветовые гаммы, которые художники выбрали для раскраски своего маленького мира. Пластилиновые монстры, растительные вибродрели и молоты, несомненно, являются порождениями тяжелейшего джанкового отходняка. Так что анализ местного зверинца доставит немало радости маленьким любителям уродов и их родителям. Уверен, Warbreeds заняла бы первое место на конкурсе работ пациентов центральной наркологической больницы "Творчество в измененных состояниях".



5

Яркая, стильная и, я бы даже сказал, сочная графика. Радующие ухо похрюкивания и визги. 35 тысяч различных вариантов монстров.

Нелицеприятные выводы

Яркая, стильная и, я бы даже сказал, сочная графика. Радующие ухо похрюкивания и визги. 35 тысяч различных вариантов монстров. Господи, да я готов был душу продать за такую игру! Увы, на этот раз сделка не состоится. По нелепой случайности, создатели забыли добавить в Warbreeds то, что "у них" называется "играбельностью". В Warbreeds НЕУДОБНО играть, но это еще не самое страшное. Боюсь, в Warbreeds НЕИНТЕРЕСНО играть, что является гораздо более серьезным преступлением. Кара за подобные проступки — смерть через изъятие CD-ROM из привода и помещение оного обратно в коробку.

Возможно, в другое время я и согласился бы рассмотреть апелляцию, но не сейчас. На столе у меня лежит бокс с подозрительно знакомой надписью StarCraft. Говорят, ничего игрушка. Пойду посмотрю...

Warbreeds

Разработчик	**Broderbund**
Издатель	**Red Orb**

Резюме

Ярко, громко, стремительно и стрррашно. Слишком много всего на одну игроманскую голову. Для людей, предпочитающих экстремальный образ жизни.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90** (133 рек.)
Память	**16 Мбайт** (32 рек.)
CD-ROM	**4x** (12x рек.)
Видеосистема	**DirectX 5.0 и выше, SVGA 512 Кбайт** (1 Мбайт рек.)

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: локальная сеть до 4 человек (IPX Compatible Network), модем (28.800), Интернет
- 40 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**80%**
Сюжет	**70%**

Интересность

66%

2. Капсулы заколосились — время собирать урожай. Кристаллы уже готовы...

3. Море трупов, но все уже прокисли — слабый генетический материал.

4. Четыре кнута на одну особь — не жирно ли? Перед нами типичная жертва генной мутации. Жалко, не наша...

5. Клин легкокрылых Джабджабов в предзакатном небе, у каждого по тепловой пушке во лбу... Зачем я поставил этой игре 66 процентов?

Черти в Темном омене

Дизайнер Dark Omen об особенностях своей игры и ее отличиях от "Рогатой крысы"

...Народ наконец-то доволен! Обладатели 3D-акселераторов возмущаются, почему мы дали игре всего 94, а не 100%. Отвечаем: процентов не хватило. Владельцы коллекционных моделей Pentium заваливают редакцию возмущенными письмами, в которых обвиняют разработчиков (и нас заодно) во всех смертных грехах, а затем признаются в любви к Dark Omen. Короче, все при деле.

В этой атмосфере повальной "оменизации" населения, думается, весьма своевременной будет помощь самым сообразительным читателям парой тактических советов. Эксклюзивные "типсы" от Александра Вершинина ждут вас через одну страницу, а для затравки — небольшое интервью с **Карлом ФИТЦХЬЮ (Karl Fitzhugh)**, дизайнером Dark Omen.

Game.EXE: Начнем с глупого вопроса. Почему вы делаете такие хорошие игры? Мало кто обращает внимание на тот факт, что Warhammer: The Shadow of the Horned Rat обогнал все прочие как минимум на полтора года (Wargame года, 1997, Game.EXE). То, что "как бы" открыл Myth, вы сделали чуть ли не два года назад!



© Games Workshop Ltd., иллюстрации, 1998.

Карл Фитцхью: Успех наших игр — заслуга команды разработчиков, всех вместе и каждого в отдельности. Мы создавали эту команду в течение трех лет, и теперь в ней работают по настоящему замечательные люди. Их энтузиазм, их внимание к деталям, их творческое начало — вот в чем, по моему мнению, секрет успеха. Кроме того, когда мы только начинали работать над серией Warhammer, то знали, что должны сделать что-то отличающееся от других игр на рынке, нечто со своим уникальным подходом.

.EXE: На что вы обращали внимание при разработке второй части игры?

К.Ф.: Мы ввели массу новшеств. Во-первых, упростили интерфейс управления, сделав его контекстно-ориентированным. Только одна эта задача отняла у нас несколько месяцев. Мы решили сделать все основные команды доступными через динамически меняющийся курсор. Реже используемые команды вынесены на небольшую "инструментальную" панель. Очень важно понимать, что интерфейс управления не стал "элементарней" — вся та же функциональность осталась — просто теперь вам значительно ЛЕГЧЕ сделать то, что вы задумали!

Кроме того, все теперь работает в "честном" 3D, так что вражеские отряды могут прятаться от ваших глаз за препятствиями, а метательное и магическое оружие действует куда более естественно. Магические эффекты, став мощнее, смотрятся гораздо красочнее, а волшебные предметы можно передавать между отрядами прямо в разгаре битвы.

Кое-что изменилось и в части сюжета. Последствия всех решений, которые вы принимаете в ходе игры, более или менее ясны, так что можно вернуться назад и попробовать другой вариант. Играющий в Dark Omen должен постоянно работать над "воспитанием" своей армии, вместо того чтобы ждать появления лучников или катапульт. Ну и, конечно, мы ввели multiplayer-режим — то, о чем нас так просили в течение полутора лет!

.EXE: Интерфейс управления пережил тотальную перестройку. Легко, изящно и убийственно эффективно — вы учли просьбы игроков или это результат ваших длительных исследований?

К.Ф.: И то, и другое. После выхода "Рогатой крысы" мы в течение долгого времени собирали отзывы игроков. Из всех, каких только можно, источников — от пользователей службы поддержки, журналистов, из Интернет-конференций и так далее. Проанализировав всю эту информацию, которая заняла сотни и сотни печатных листов, мы поняли, что почти все сочли наш интерфейс слишком сложным. Игра идет в реальном времени и, следовательно, требует от вас быстрой реакции на происходящие события. Поэтому необходимость три раза кликнуть мышью, пробираясь через череду меню и подменю, чтобы сделать что-то, мягко говоря, раздражает. Словом, мы решили, что в Dark Omen не будет подменю, а все органы управления сделали легко достижимыми, на "расстоянии вытянутой руки".

.EXE: Видимо, в процессе упрощения интерфейса со многими элементами пришлось распрощаться? Я имею в виду, например, изменение формации отряда...

К.Ф.: Наши тесты показали, что возможностью менять строй в процессе игры пользовалось не так уж много игроков, так как AI сам располагает отряд наиболее целесообразным в данный момент образом. Поэтому, вместо того чтобы засорять экран лишними кнопками, мы решили "сослать" изменение формации на клавиатуру, и теперь количество рядов в строю определяется кнопками +/-.

.EXE: Когда вы начинали делать Dark Omen, я думаю, бум 3D-акселераторов



еще даже не прогнозировался. Я играл в демо-версию на Diamond Monster 3D и был совершенно очарован скоростью и графикой. Многое ли вам пришлось переделывать, чтобы "вписаться" в новые условия?

К.Ф.: Ровным счетом ничего! Мы начали разработку графического "движка" Dark Omen с нуля, со старта делая ставку на использование аппаратной 3D-акселерации (хотя игра работает и без 3D-ускорителей). Откуда такая жестокость по отношению к 2D? Нам кажется, что 3D-игры гораздо "глубже" и "естественнее", нежели плоские. Игрок погружается в их атмосферу и получает полную свободу действий. Кроме того, технологии как бы подталкивают нас к применению 3D. В наше время очень важно, чтобы игра имела восхитительную 3D-атмосферу, 3D сейчас — "линия фронта" игровой индустрии, и игроки любят (и часто ждут) от разработчиков 3D.

.EXE: Что вас связывает с Games Workshop? Почему Warhammer? Разве трудно взять сюжет какой-нибудь фэнтези-книжки, переписать его задом наперед — и, пожалуйста, сюжет готов...

К.Ф.: Мы считаем исключительно важной возможность использовать в работе "собственность" Games Workshop, сказочный мир Warhammer. Говоря простым языком, наша игра базируется на Warhammer — и это все. Games Workshop дает нам этот мир во временное пользование, предоставляя полную свободу действий. Так что мы имеем фантастическую игровую вселенную, которая в деталях разрабатывалась целой командой в течение более пятнадцати лет, и получаем полную свободу творчества, возможность сделать что-нибудь свое, совершенно уникальное. Я думаю, это лучше, чем переписывать задом наперед чужие книжки...

.EXE: Что попало в игру компьютерную из игры настольной? Только расы или, может быть, какие-то правила и характеристики персонажей?

К.Ф.: В общем и целом, Dark Omen использует те же правила, что и настольный прообраз. Однако Dark Omen все-таки компьютерная игра, идущая в реальном времени, так что нам пришлось ввести кое-какие изменения. В Warhammer есть масса вещей, которые отлично работают в ходе шумной настольной баталии с друзьями, но ужасно раздражают во время компьютерной игры. Например, в настольной игре вы должны думать о том, как далеко ваши лучники смогут послать свои стрелы, иначе ход будет испорчен. А вот в компьютерной игре вам просто надо стрелять, и БЫСТРО! Поэтому, если в Dark Omen цель будет находиться в недосягаемости ваших стрел, лучники автоматически начнут стрелять сразу же, как только "дичь" приблизится на нужное расстояние. Словом, все эти трансформации, которые делают компьютерную игру такой увлекательной, на самом деле не являются КОНВЕРСИЕЙ настольного Warhammer на ваш компьютер. Это компьютерная игра, ОСНОВАННАЯ на настольной игре Warhammer.



И все-таки... когда кто-нибудь из фанатов настольной игры приходит к нам и начинает играть в Dark Omen, он сразу же признает в игре родные правила и атмосферу.

.EXE: Не удержусь от своих любимых "футурологических прогнозов". С Dark Omen вы находитесь на передовой игрового фронта. Скажите, что там виднеется вдали? Каким все будет, на ваш взгляд? Warhammer 3, в полном 3D, с возможностью вида "от первого лица" — насколько это реально?

Откуда такая жестокость по отношению к 2D? Нам кажется, что 3D-игры гораздо "глубже" и "естественнее", нежели плоские.

К.Ф.: Все зависит только от развития технологий. Представить битву с сотнями отрядов и видом от "первого лица" пока представляется мне огромной задачей, особенно учитывая сложности с интерфейсом управления... Но мы что-нибудь придумаем, не волнуйтесь!



Беседу вел **Олег Хажинский**.



Философия наемника

Александр Вершинин

На первый взгляд, Warhammer — игра абсолютно незатейливая. Что может быть проще, чем ткнуть мышью в свой отряд, а затем на "иконку" врага? С криками и улюлюканьем хлопцы бросаются в бой и в мгновение ока умирают. Если авторы Warhammer немного изменили правила в Dark Omen, то это не значит, что игра стала легче.

Советы по прохождению игры

Warhammer: Dark Omen

Вторая часть неподражаемого wargame'а оказалась несколько более игрушечной, менее кровавой и абсолютно линейной. Незадача лишь в том, что пройти все миссии, не потеряв ни одного отряда, почему-то нельзя. Вероятно, это можно объяснить завораживающими взгляд пейзажами, отрядами врагов, внезапно возникающими в самом неожиданном месте, и прочими прелестями Dark Omen. На самом деле, изюминка игры не в этом — просто Warhammer сможет пройти только человек, который *думает*. Скупая улыбка, комплимент самому себе.

Бернхарт и бесы

Вместо того чтобы просто изложить, что именно ожидает игрока на протяжении двадцати с хвостиком миссий, немного побеседуем о самой тактике боя и отрядах.

Начать следует с аксиомы. В Dark Omen не существует слабых отрядов. Самые хилые враги, гоблины, практически не уступают по силе средненькой пехоте, время от времени получаемой коммандером Бернхартом. Как вы уже догадались, гоблины будут активно участвовать в боевых действиях только в первых миссиях. Потом их заменят крепкие skeleton horsemen, wights и прочая снедь, отличающаяся дурным нравом и упорным нежеланием умирать. Undead сильны не только совершенно немыслимым здоровьем (извините за каламбур), они обладают



мощной психической атакой. Редкий отряд рискнет ввязаться в драку, если скелеты проделали на него фирменный "Charge!". Ну а после атаки undead с тыла выживших обычно и не бывает. Так как же с ними бороться?

Бег на месте

Важнейший этап боя — подготовка к нему (нет, мое имя не Sun Tzu, а это не цитата). В стандартном варианте вам дается возможность расположиться вдоль одного из краев поля. Шанс не беспокоиться за собственный тыл позволяет сосредоточиться на собственно боевых действиях и не отвлекаться на "двусторонние" стычки. Вариантов разумной расстановки сил несколько — все зависит лишь от характера местности.

Тип ландшафта "чистое поле" оказывается наиболее распространенным. Вокруг ни единого препятствия, которое могло бы приостановить врага. Самое универсальное решение в таких условиях — забиться в угол. Горки или просто возвышенности, приходящиеся на край карты, также очень приветствуются. Расположившись в уютном уголке, вы тем самым не даете противнику ни шанса обойти вас с фланга и разрушить линию обороны. Если горка нашлась, то лучники и пушки должны стоять как можно выше. Так они смогут до последней секунды обстреливать наступающих, не причиняя при этом вреда собратьям по оружию. Стрелять в спину своим глупо и обидно. Поэтому если возвышенности нет, то конные и пешие отряды следует раздвигать, помещая между ними и чуть глубже лучников. Таким образом гвардия всегда сможет перехватить наглого врага, намеревающегося напасть на вашу артиллерию. Ну а пока "защитники" разбираются с нахалами, лучники могут заняться следующей целью. С пушками сложнее. Они абсолютно не умеют бить навесом и обязательно вынесут большую половину отряда, своими спинами прикрывающего злосчастных "богов войны". Единственное утешение — пушки больше не взрываются, как это было в первом Warhammer'е, "Рогатой крысе". Они только начинают все больше и чаще мазать.





Второй вариант расположения войск призван максимально использовать естественную преграду, стоящую на пути врага. В лучшем случае это большой, неприступный с внешней стороны холм. Тогда вы можете со спокойной душой поместить в центре лучников, магов, пушки, а всю "кавалерию" выставить по краям — для принятия гостей с флангов. Несмотря на то что ваши основные "рукопашные" силы окажутся разъединены, разбиты надвое, драться станет легче. Атакующие отряды будут добираться до встречающей делегации хорошо потрепанными. А атака десяти воинов заметно менее ощутима, чем двадцати.

Холм — это здорово, но дизайнеры-постановщики уровней не столь глупы. Удобные для обороны позиции в основном находятся у врага. Поэтому используем "то, что под рукою". Цитата. Дома, озера, огромные валуны и прочие монументальные объекты карты могут стать своеобразными "волнорезами". Массе наступающих войск в любом случае придется разделиться: компьютерный AI не умеет на ходу, по собственной воле и без побуждающих действий с вашей стороны менять цель атаки. В отличие от ваших войск AI также не использует функцию мгновенного перестроения и, не видя прямого коридора к интересующему объекту, начинает возбужденно маневрировать. Подобные прогулки вражеских отрядов вдоль вашей линии обороны не только дают вам некоторое время для передышки, но и позволяют обрабатывать марширующих из всех видов метательного и огнестрельного оружия.



Очевидные трюки

Говорят, что атака — лучший способ защиты. Чушь собачья. Лучший способ защиты — это глухая, безвылазная оборона. Как только какой-нибудь глупый отряд вылезет из строя и отправится на поиски приключений, он будет стерт в порошок, нашинкован и тщательно расфасован в мелкие пакетики на прокорм оркам и гоблинам. Кроме того, необходимо знать специфику построения карты в Dark Omen. Подразумевается, что, начиная в одном из углов поля, игрок будет постепенно продвигаться вперед, истребляя врагов. Таким образом, существует система триггеров, которые неожиданно выбрасывают в самое неудобное для вас место несколько свежих отрядов. Учитывая сказанное, имеет смысл сначала построить четкий, надежный строй и перебить всех врагов, которые лезут на рожон. После этого остаются лишь временно неактивные компании, которые стоит по очереди выманивать и подводить к своей брестской крепости. Для этого достаточно выслать "на разведку" самый быстрый отряд из имеющихся. Как только вы замечаете, что в рядах неприятеля появилось пополнение или прежде пассивные отряды вдруг оживились, лучше поворачивать вспять и занять место в строю. В следующий раз вы продвинетесь чуть дальше, завлекая в ловушку новую партию дичи. Это самый вероятный способ выиграть битву с минимальными потерями. Конечно, можно использовать и телепортационное заклинание Fire (Bright) Wizard. Стоит лишь удостовериться, что запасов магической энергии хватает и на обратную дорогу. Маг не слишком искушен в ближнем бою и практически не умеет бегать. Более того, если несчастного забросить слишком далеко, на ваш маленький коллектив набросятся сразу все резервы и просто растопчут любое сопротивление. Действовать надо тонко.



Говорят, что атака — лучший способ защиты. Чушь собачья. Лучший способ защиты — это глухая, безвылазная оборона.





Расставив своих солдатиков, было бы большой ошибкой расслабиться. Веселье только начинается. Самое важное, что вы можете сделать, — это "фильтровать" и отсеивать опасные отряды. Какие и каким образом? Максимальные неприятности несут конные скелеты, скелеты на колесницах и нечто под названием wraith (вообще-то, это духи, но визуально ребята на них не тянут). Если подпустить вышеперечисленных молодчиков вплотную, они легко расправятся с парой самых сильных ваших отрядов. Идеальный вариант — ваши головорезы обратятся в бегство, менее радостный — превратятся в трупы. Появление столь опасных соперников надо обязательно отслеживать, с тем чтобы затем принимать надлежащие меры. Самый оптимальный расклад расправы подразумевает широкое использование возможностей Bright Wizard. Лучше всего, если у мага окажется в запасе любимое заклинание, которое на время фиксирует любой указанный отряд на месте. "Прикнопив" жертву, можно начинать поливать ее из всех стволов, луков, пистолетов и магических артефактов. Не забудьте, что волшебник в состоянии одновременно использовать несколько заклинаний — так что загипнотизированный отряд вполне может заполучить пару-тройку fireball'ов или веселых "огненных черепов".

Как таковая, магия Bright Wizard просто идеально подходит для борьбы сразу с большим количеством отрядов. Burning head пролетает сквозь толпу, сжигая всех несчастных; аналогично действует и "лазерный" луч — надо лишь направить его так, чтобы он проходил сразу через несколько отрядов. К сожалению, второй волшебник, Ice Wizard, появляется в отряде Бернхарта



слишком поздно. Тратить на него ману (она общая у всех магов) просто жалко. Лучше продолжать "накачивать" любителя стихии огня.

О выборе мортиры/пушки. Разумеется, это дело вкуса. Оба средства обладают огромной мощью и совершенно бездарным обслуживающим персоналом. На большом расстоянии шансы попадания в цель как мортиры, так и пушки невелики. Зато когда враг приближается вплотную, мортира становится практически бесполезной — снаряд летит до цели слишком долго. Пушка же, наоборот, обретает второе дыхание. Нет ничего хуже, чем ловкое попадание пушечного снаряда прямой наводкой. Нападающие мгновенно забывают о любом бое и поворачивают вспять. Очень полезна артиллерия и при большом скоплении войск. Если на ваши позиции наступают сразу несколько отрядов, единственный шанс — прицелиться в авангард. Вполне понятно, что это будет единственный уцелевший. Снаряды, спокойно минуя заданную цель, будут в клочья разносить тех несчастных, что идут следом. Этот трюк действительно весьма эффективен и может не раз спасти шкуру господина Бернхарта.

Отступление. Когда враг в панике бросается прочь, есть большая вероятность, что он придет в себя и снова полезет в пекло. К сожалению, пехота гнушается добивать бегущих. Зато маги, лучники и пушкари — нет! Как говорил перед последней битвой командер Бернхарт: *"Men! Spit out the fear! No pity! No mercy! Death to the undead! Attack! Destroy! Slaughter!"* Умеет же сказать, мерзавец!

Танцы с мертвецами

Данный текст описывает прохождение Warhammer: Dark Omen по максимальному варианту, то есть со всеми дополнительными миссиями. Больше отрядов — больше проблем. Весьма простая философия.





Для удобства ориентировки будем опираться не только на компас, но и на исходное положение, в котором находилась Grudgebringer Cavalry. Отряд, которым командует Морган Бернхарт, участвует в битвах всегда и автоматически выставляется на игровое поле. То есть поле брани.

Бой 1

Здесь все "линейно". Бернхарт имеет под своим началом кавалерию, пехоту, арбалетчиков и пушку. Этого более чем достаточно, чтобы раздавить три-четыре отряда гоблинов, которые по очереди приходят умирать прямо на гостеприимные мечи Grudgebringer-компании. Остановив набег гоблинов, вы поворачиваете в столицу, на аудиенцию к Императору.

Бой 2

Их Императорское Величество желает, чтобы ваш отряд помог отстоять владения Border Princes на юге Империи. В помощь вы получаете конников Свена Карлссена. Их много, они внушительно выглядят, но удар совершенно не держат. Пригодны лишь для добивания небольших отрядов. При правильном расположении арбалетчиков и пушки в правом углу, на горке, пара отрядов орков и лучники так и не смогут добраться до рукопашной. Чуть дальше по дороге, пересекающей карту, в засаде сидят два отряда "копытных" орков, то есть гордых водителей свиней. Неосторожно разделив свое войско — расположив часть отрядов на холме слева, — вы только подставите их. Спускаясь вниз, смельчаки наткнутся на упомянутых свиных ковбоев и будут раздавлены (кабанчики нападают одновременно с фронта и тыла).

Самый разумный ход в такой ситуации — отойти в любую сторону так, чтобы тыл был надежно прикрыт краем карты или строениями.





Бой 3

Бернхарт входит в Teufelbad и встречает самого полезного союзника — Bright-мага. Следующее сражение происходит в деревушке, которая подверглась нападению нежити. Никаких хитростей с расположением войск — враг еще слишком слаб. Два отряда zombie идут в атаку сразу. Еще один их отряд и кучка ghouls сидят в засаде около каменистого круглого холма. Ваша кавалерия без труда разделается и с ними, и с резервом — отрядом ghouls и zombie, подошедшим чуть позже.

Бой 4

Бернхарт спешно возвращается в столицу. Здесь конный отряд Карлссена покидает вас. Ему на смену приходят Helmgart Bowmen и личная охрана графини. Вы должны сопроводить ее в родной город на пути в Helmgart. По дороге на вас нападает банда разбойников (brigands). Навстречу, прямо по дороге идут два отряда пехоты. Пушка и два отряда лучников разнесут их на ионы. Внимание! Слева за небольшой рощицей на холме расположились лучники. Вы их не видите, зато они вас видят очень хорошо и могут вынести немало человек, пока вы разберетесь, что происходит. В резерве у наемников отряд пехоты, лучники и маг. Пристукнув мага, за дальнейший ход сражения можно не беспокоиться.

Бой 5

Миссия наполовину выполнена: графиня благополучно добирается до Bogenhafen. Впрочем, не все так гладко. Неизвестный желает заполучить графиню, угрожая разрушить город в случае отказа. У Бернхарта есть выбор —





бросить все и продолжать двигаться в Helmgart (тогда он доберется туда вовремя и будет оборонять замок), но можно и остаться, дабы защитить родственницу Императора. Выбрав последнее, вы с удивлением обнаруживаете знакомую карту. Так и есть — это миссия из демо-версии Dark Omen. По этой самой причине ее можно не описывать (лень-матушка). Достаточно лишь следить за тем, чтобы незамеченный вами вовремя отряд не напал с тыла. Пушка бесполезна, ведь враги идут со всех сторон, и вы находитесь прямо в центре города. Самый разумный ход в такой ситуации — отойти в любую сторону так, чтобы тыл был надежно прикрыт краем карты или строениями.

Бой 6

Бернхарт опоздал — и башня Helmgart в руках мертвецов. Но лишь на короткое время. Пора отнять игрушку! Каверзная карта предлагает только один



проход непосредственно к крепости. На возвышенности располагаются два отряда лучников. Лучше всего расставить войска как можно дальше от этой гряды и тем самым оградить себя от огня. Атака начинается безобидно — накатывает всего один отряд зомби. Обычно он умирает, так и не добравшись до линии обороны. Не стоит воодушевляться. Как только вы полезете к крепости по узенькой тропинке, на ней возникнут сразу два отряда зомби. Это не проблема — но только не тогда, когда на вас идут два юнита скелетов-пехотинцев, отряд кавалерии, а карнавал возглавляет маг. У Bright Wizard'а есть телепортационное заклинание. Используйте его, чтобы подманить перечисленные резервы, не пробуждая отдыхающих зомби. Еще одно преимущество этого хода — лучники последуют за магом (возвратившимся за линию обороны) и станут легкой мишенью для пушки. Огонь лучников и мага — на "немертвого" колдуна, а затем на скелетов-гусаров. Остальными пусть занимаются ваша кавалерия и пехота. После этого остается лишь угомонить разбушевавшихся лучников неприятеля, пробудить зомби и прикончить их. Helmgart снова наш.

Бой 7

В Helmgart'е Бернхарт встречает еще одного старого компаньона, гнома с традиционно непроизносимым именем. Отряд маленьких и бородатых должен вернуться домой, но путь в ущелье преграждает армия нехороших парней. Опять выбор — можно вернуться в столицу, а можно помочь приятелю. Альтруизм превыше всего! А ущелье действительно непростое. Пушку и лучников надо обязательно поставить с правой стороны. С самого начала неподалеку маячит пара юнитов — лучников. Приманка. Вы имеете шанс изрядно повеселиться, гоняя злодеев по полю с помощью ядер. Когда это надоест, осторожно продвигайте самый быстрый отряд, кавалерию, к первому изгибу ущелья. Бам! С громким хлопком объявляется пара отрядов зомби. Отходим назад, колошматим. Сразу после их смерти (если вы были действительно осторожны) появляется одинокий маг. Стрелу в глаз или ядро в лоб — исход один. Местность снова пустынна. Разумеется, как только вы по-настоящему поворачиваете за угол, выходя из зоны обстрела своей пушки, на вас наваливаются wights и скелетоны. Срочно подтягивайте войска, эти ребята шутить не любят. К счастью, у мага есть Blast, и мощный "лазерный" луч может быстро "организовать" победу. Сразу после смерти этой парочки, появляются зомби и лучники. По одной штуке каждого вида. Давим и в результате получаем свеженькую парочку wights-skeletons. Больше никаких неожиданностей. Гномы дают вам магический щит, увеличивающий





Используя мага, с лучниками можно расправиться мгновенно, за волшебником же придется погоняться.





armor, а один из неприятельских отрядов роняет сундучок с золотом. Снова спешим к Императору.

Бой 8

Среднестатистический Император — потенциальный источник неприятностей. Вот и сейчас выясняется, что нашествие undead-сил вызвано пробуждением к жизни их Короля, некогда великого некромансера. Мертвые охотятся за тремя артефактами: Jewel of ЧтоТоТам, Hand of Nagash и Black Grail. И вам, скромному наемнику, придется наложить руку на все три вещицы до того, как это сделает враг. Упустите хотя бы один из артефактов — и заключительная битва станет невыполнимой. Ближайшая игрушка располагается в стране Sylvania, в замке последнего из вампиров. Кстати, там же находится и похищенная кузина Императора, незамедлительно извлеченная из собственного замка подлыми врагами после ухода ваших доблестных головорезов.

Сразу после их смерти (если вы были действительно осторожны) появляется одинокий маг. Стрелу в глаз или ядро в лоб — исход один.



Первая стычка на пути за девицей оказывается очень серьезной. Поле плотно "засажено" маленькими пещерками-укрытиями. Из каждой гарантированно выползет неприятность. Переносим все войска в крайний левый угол. Пушку можно не брать — не поможет. В противоположном углу окажутся wights, окруженные странным сиянием. Это Banner of Defiance, артефакт, который не позволяет отряду убежать или хотя бы "испугаться" в ходе сражения. Они очень, подчеркиваю, очень опасны. Как только сражение началось, передвигайте отряды в левый угол. Если пойти вперед посередине экрана, то по вам ударят из засады прямо во фланг и немедленно разобьют. За парой деревьев, чуть подальше от края, прячется отряд лучников. Впрочем, пока не до него. Один лишний шаг — и справа обрушиваются две шайки зомби и отряд скелетонов. Все очень крепкие. Прием стандартный: стрелы, магическое пламя. Только после этого можно убрать надоедливых лучников. Двигаемся по левому краю, стараясь не потревожить отдыхающих wights с артефактом. Из следующих "хаток" вылезают скелетоны, пехота и лучники, а также мумии. Последние совершенно невыносимы. Их можно долго бить, шпарить огнем и утыкать стрелами, как ежей. Негодяи будут жить и убивать. Все-таки разделались? Неплохо. Теперь самое трудное. Вместе с сияющими wights придут скелеты. Их надо быстренько отправить обратно в могилу и вплотную заняться импровизированными знаменосцами. Лучше всего отослать отряд, на который решили обрушиться wights, в другой конец карты. И когда эти крепкие орешки бодро промаршируют мимо, ударить сзади. И сразу навалиться всеми силами, будь то пехота или лучники. Выигрыш принесет одну из самых полезных вещиц в игре. С ней вы будете побеждать...

Бой 9

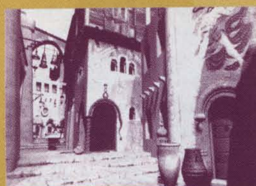
...или умирать. Перед следующей битвой к вам присоединятся imperial longswords и группа безумцев. Точнее, официально они называются flagellants и являются аналогом берсерков. Хотя и те, и другие абсолютно невыразительны, пушечное мясо вам все-таки пригодится. Гоблины настигают ваш отряд в лесу, умело организовав засаду. Отводим войска как можно дальше вниз, на юг. Слева и справа сразу же выползает нечисть — два отряда лучников и маг. Используя мага, с лучниками можно расправиться мгновенно, за волшебником же придется погоняться. Следующая партия, вероятно, вас удивит. Сразу с трех сторон — с востока, запада и севера — повалят монстры, гигантские пауки. После них последует добавка из пары отрядов гоблинов и еще одного мохнатого чудовища. Никаких хитростей, нужна лишь грубая сила и помощь магии.

(Окончание следует.)



К В Е С Т Ы

Reah



Так ли интересно будет играть в Reah по-настоящему, как гулять по ней? Об этом мы, разумеется, узнаем не раньше, чем игра выйдет в свет. В демо-версии игровых задач было явно недостаточно, а единственный встретившийся нам видеоперсонаж изъяснялся на... польском языке.

76

Virtual Springfield



Вы не только узнаете ВСЕ о родном городишке Симпсонов, родственниках, знакомых и их фирменных приколах, но и наименее болезненным образом познакомитесь со специфическим американским юмором.

83

"Шестое измерение"



Эта история начинается в небольшой деревушке Глюково, расположенной на опушке леса, который местные жители называют Забвенная Глюкомань. В этой деревне и живет главная героиня — девушка по имени Дарья. Одним злополучным утром Дарья забирается в чужой сад, чтобы полакомиться ягодами...

81

Jorneyman Project 3



Классная игрушка — цельная и интересная, жалко — короткая. Поиграть стоит однозначно, хотя бы для того, чтобы вспомнить, что квест — прежде всего игра, а не мозговой Death Match и не сборник головоломок.



84

Ольга Цыкалова
Наталия Дубровская

Апрельский День хорошего и честного человека ознаменовался в нашей стране повальным шмоном нехороших и хитрых на предмет изъятия у них несанкционированно изданной и не менее несанкционированно купленной сидючной продукции.

Как вы уже догадались, это начал проводиться в жизнь секретный план, родившийся в результате сговора транснациональных игрушечных монополий под руководством вездесущего Билли. Однако не всем компаниям хватает массы тела или денежного мешка, чтобы вот так, простым движением пятой точки вышибить с рынка наглых узурпаторов святого права собственности.

Фирма Activision, известная своей хитрой маркетинговой политикой, преподнесла отечественным пиратам сюрприз: украденный ими вариант Zork: The Grand Inquisitor содержит противопехотную мину, которая разносит игру в клочья, как только игрок успешно открывает створки плотины.



Фирма Broderbund, напротив, отличается редким благородством и великодушием. Часть многомиллионных прибылей от продажи своего суперхита Riven она решила потратить на борьбу с восточноевропейским пиратством, причем исключительно ненасильственными методами. Первого апреля представители фирмы заявили, что каждый обладатель поддельной версии Riven, в течение месяца приславший ее в Broderbund, получит взамен легальную копию игры плюс коробку с неудавшимся хитом той же фирмы The First Zeppelin.

А вот маленькая и несчастненькая фирма H+a, которую черт дернул вместо слюнявых детских игрушечек вдруг издать любимую нашим народом UFO's, узнав о пиратских притязаниях на ее шедевр, бухнулась в ножки отечественной фирме "Акелла" с просьбой перевести игру на русский язык и тем самым спасти малютку от позора. "Акелла" подумала и согласилась. Делов-то — всего 19 слов, не считая любимого слова EXIT!

Есть ли жизнь на Марсе,

и если есть, то как с ней бороться

В продажу поступили поддельные елочные игрушки. Выглядят и стоят они совсем как настоящие, только вот радости от них никакой.

OVERSEER

Мыслитель из этих



Докажем на примерах следующие утверждения:

1. Компьютерные игры — зло.
2. Игры на русском языке — зло вдвойне.
3. Игры, написанные в России, — зло абсолютное.

Что касается первого утверждения, то оно самоочевидно и доказательству не подлежит. Дело в том, что каждый разумный человек безо всякого труда найдет в своей жизни массу примеров, это доказывающих. Вспомните только пропущенные свидания, несданные сессии и опоздания на встречи с деловыми партнерами. Еще стоит заметить, что деньги, потраченные на их (игр) покупку в течение жизни, будучи использованы более разумно, вполне способны обеспечить одному отдельно взятому индивидууму безбедную старость на Гавайях (или дачу в Подмосковье, если игрушки покупаются нелицензионные).

Зло вдвойне

Со вторым пунктом сложнее. Начнем с того, что homo sapiens, не знающий аглицкой мовы, настоящим homo sapiens, homo sapiens authenticus, считаться не может. Ибо: именно владение членораздельной речью отличает человека от животного, о чем писал еще средневековый арабский талмудист Аристотель, а знание языка, на котором говорит наиболее продвинутая, экспанднутая, апгрейднутая и загеймленная часть человечества, отличает просто человека от Человека Информированного. Более того, невозможность адекватного, релевантного и конгруэнтного пересказа с английского на русский делает любые потуги играть в переводные игры вдвойне бесплодными. Пример? Переведите как-нибудь на досуге следующие выражения: Reflex Cannon, Overblood, Starcraft, Neverhood.

И это только начало!

Вместо того чтобы, как все нормальные маньяки, играть в игру Birthright, люди, не знающие волшебного языка, играют в игру с ужасающим названием "Право на жизнь". Когда все знающие люди прекрасно понимают, что такое "not enough mana", эти несчастные гадают, что же это такое — "не хватает мана"?.. В тщетных попытках понять, что же кроется за фразой "Every dog has its Day", переведенной как "Каждому овощу свое время", проходит жалкий остаток жизни, прожитой абсолютно напрасно. Жизни, за которую потом становится мучительно больно.

И все это из-за компьютерных игр, переведенных двоечниками, отчисленными с факультета радиофизики заборостроительного института за полную неспособность произнести "зи тейбл" согласно последней инструкции ВЦСПС и считающими себя вправе корежить по собственному усмотрению целых два великих и могучих мировых языка. (Кстати, хотя они и относятся к одной и той же семье индоевропейских языков, но один из них является синтетическим, а другой — аналитическим, один — германским, а другой — славянским.) Впрочем, эти "переводчики" и слов-то таких не слышали!

Я могу еще долго пугать вас всякими разными страшными словами, вроде "глубины контекста" или "семантического избытка", но я по природе добр и хуманистичен, поэтому делать этого не стану. По-моему, я с той самой избыточностью доказал, что плохо переводить игры — грех, а хорошо переводить игры еще не удавалось никому.

Зло абсолютное

Приступаем к самому интересному: к рассмотрению животрепещущей проблемы игр, изначально написанных на русском диалекте великого украинского языка.

Оооо... Это оч-ч-чень тонкий вопрос. Частично он был рассмотрен в нашем предыдущем исследовании, но к подробному его рассмотрению мы приступаем только сейчас.

Итак, что требуется доказать:

1. Компьютерная игра не может быть написана на русском языке.
2. Компьютерную игру не могут написать русские.
3. Игра, написанная русскими и на русском языке, на всех остальных производит исключительно деструктивное действие.

Доказательство: игра не может быть написана на русском языке, так как:

1а. Компиляторов с русского не существует.

1б. Все операционные системы написаны с помощью компиляторов с нерусского.

1в. Вся классическая логика придумана на древнегреческом.

1г. Булева логика придумана англичанином Булем на английском.

Резюмируя часть первую наших доказательств, отметим:

Компьютер по-русски думать не может!

2а. Русские программисты думают на русском языке (см. п.п. 1б, 1г).

2б. Менталитет людей, воспитанных на произведениях великих русских писателей и поэтов, не в состоянии унизиться до написания сценария, способного стать основой по-настоящему популярной игрушки.

2в. Игра — это прежде всего логическая схема. Настоящему русаку логика чужда. Всерьез относиться к ней он никогда не станет.

Иллюстрирую:

"Запад есть запад, восток есть восток,/И вместе им не сойтись,/А наша судьба — враскоряку стоять/На середине пути" (А.Свиридов, автор сценария игры Allods, и (немного) Р.Киплинг).

2г. Игра, написанная русскими программистами, не может быть адекватно воспринята на Западе, так как умом Расею не понять, прибором хитрым не обмерить, у ей особенная стать, в Расею можно токмо верить. Следовательно, при прочих равных условиях, цели игры, написанной российскими программистами, не будут соответствовать ее содержанию, а также ожиданиям людей, пытающихся в нее играть. И кроме того:

2д. К вопросу о деньгах. Отсутствие навыков финансового анализа и неудержимое стремление к совершенству неизбежно приведут к тому, что бюджет игры, которую хотелось бы написать российским авторам, значительно превысит величину валового национального продукта (причем за судьбоносный 2000-й год).

Плавно переходим к рассмотрению пункта 3...

3а. Ницше утверждал, что из всех наций русские и немцы более всех склонны к мазохизму. Но, как известно, то, что для русского здорово, даже для немца — смерть и погибель.

3б. Русские никогда не могли адекватно реализовать даже сценарий, предложенный западным автором. Наглядный пример: сценарий Маркса и различные бета-версии программы Партии, написанные русскими программистами.

3в. Рассмотрим для примера самые известные российские разработки — игры тетрис и Lines. И в той, и в другой игре отсутствует выигрышная стратегия и даже сама возможность выигрыша как такового, что непременно должно приводить, и приводит, к массовым психозам и случаям умопомрачения среди игроков.

Вывод

Короче говоря, если русские программисты действительно напишут по-настоящему русскую игру, это и будет тот самый, давно обещанный конец света. Quod erat demonstrandum, для тех, кто понимает.

Ваш Overseer
(от имени и по поручению Коллективного разума планеты Шелезяка).

P.S. В общем, есть ли жизнь на Марсе, нет ли жизни на Марсе — это, товарищи, науке неизвестно!

P.P.S. В прошлой моей публикации по вине истинно русских журналистов была допущена досадная опечатка: мой e-mail-адрес следует читать как ooverseer@hotmail.com (через две баранки).

Волшебная сила рекламы

Полтора года назад крохотная американская фирмочка Cyberflix выпустила игрушку **Titanic: Adventure Out of Time**. Этот симулятор гибели "Титаника" стал первым квестом с трехмерной графикой фотографического качества, первой игрой, половина которой шла в реальном времени, одной из первых игр с разветвленным сюжетом и несколькими возможными концовками. Словом, у игры было достаточно достоинств, чтобы мы обласкали ее "Нашим выбором".

Американцы нашего энтузиазма не разделили. Игрушечка была скромно издана положенным ей тиражом в 100 тысяч экземпляров, а потом успешно забыта и продана, что называется, "на сало" фирме "Сьерра", где следы ее затерялись почти на целый год.

И вот Камерон выпустил свой "Титаник". Куча "Оскаров", бешеные прибыли. На волне всемирной истерии многоопытная "Сьерра" не упустила свой шанс. С белых коробочек с айсбергом, заглядывающим в иллюминатор, срочно стерли пыль, и "Титаник" вышел в свет — через полтора года после рождения — вторым изданием, чтобы на этот раз занять сразу седьмую (!) строчку в списке американских игрушечных бестселлеров. Такова она, волшебная сила рекламы!

Ларри спасает "Сьерру"

В мае нынешнего года фирма Sierra планирует осчастливить нас довольно странным проектом. Эл Лоув — автор сериала о приключениях Ларри — работает над игрой **Leisure Suit Larry's Casino**.

На первый взгляд, речь идет о продолжении приключений знаменитого героя. Теперь в распоряжении Ларри целое казино в Лас-Вегасе — с залами игровых автоматов, рулеткой, барами, ресторанами, магазином и даже часовенкой для венчаний.

Само собой, игра начинается со вселения в новые "президентские" апартаменты на тринадцатом этаже дворца развлечений — вы видите их на картинке. Все, как всегда: в лифт нашего героя не пускают, носильщик занят, и до этой дыры бедняге придется тащиться пешком по лестнице, согнувшись под тяжестью чемоданов...

Однако, похоже, что озолотиться здесь решила прежде всего шустрая "Сьерра", периодически балующаяся сборниками азартных игр вроде Hoyle Poker, Hoyle Casino и Hoyle Classic Card Games. При непосредственном участии Ларри нам предложат сыграть в покер, блэкджек, рулетку, кости (с этой игрой мы уже знакомы по "Ларри-7"), а также попробовать поймать удачу в зале игровых автоматов. Если сюда добавить обещанные "party games", то, вполне возможно, мы получим очередной сьерровский увеселительный сборник, в котором стандартность содержания будет до определенной степени скрашиваться шутками главного героя.

Новый "Ларри", похоже, будет идти в ногу с прогрессом. Рисованные от руки интерьеры заменят их отекстуренные



и отрендеренные аналоги, а наш герой получит в свое распоряжение некую вариацию на темы PDI — "Киберларри 2000", — способную, впрочем, как и большинство компьютерных аналогов, только говорить игроку гадости и отпускать мерзкие шутки, когда тому требуется помощь. Сам же Ларри, как видно из небольшого интро к игре, останется все тем же мультяшным персонажем, каким мы помним стареющего ловеласа по последней, седьмой, серии его приключений.

Из космоса в подземелье

Presto Studios, создатель Journeyman Project 3: Legacy of Time, уже приступила к новому проекту. Конечно же, это опять будет квест. Сюжет **Beneath** (таково рабочее название игры) будет напоминать нечто в стиле фильмов про Индиану Джонса.

Действие игры происходит в 1906 году, когда некий юноша по имени Джек Уэллс решает отправиться на поиски таинственным образом исчезнувшей археологической экспедиции своего отца. Раскопки папаша нашего героя вел не где-нибудь, скажем, в давно привычных квестерам джунглях тропической Африки, а в чуждой снежной Арктике. Но не долго нам придется любоваться достижениями арктической археологии: самое интересное открытие отца Джека таится глубоко под землей, где он нашел таинственный подземный город, который предстоит посетить и нам.

Кроме обычных для игр Presto головоломок и общения с героями, в Beneath, похоже, будет изрядное количество аркадных элементов. Во всяком случае действие будет разворачиваться на 12 уровнях (!) трех подземных локейшенов, в лабиринтах которых и затерялась экспедиция папаши-археолога. Так что тренируйте пальчики, фанаты квестов: в новой игре вам придется изрядно побегать, попрыгать и полазить по веревкам!

Тетрис, кажется, отдыхает...

Как вы думаете, сколько денег может получить отечественный игроделатель за удачный проект? А если это головоломка, да еще и небольшая?

Ни за что не догадаетесь! Команда из Калининграда K-D Labs, та самая, что заканчивает сейчас разработку одной из наиболее ожидаемых отечественных (и не только) игр под названием "Вангеры", получила от добрых дядей-японцев за свою новую игрушечку **Brainy Ball**, созданную меньше чем за неделю, аж $200000!

С 1996 года в Японии проводится конкурс компьютерных мини-игр Enix. Первый приз — эти самые $200000, второй — $100000, и так далее с существенным убыванием нулей. В позапрошлом году первую премию получили чилийцы, а вторая досталась нашим кенигсбергцам. Воодушевленные победой, K-Dlab'ы и в прошлом году озадачили японцев новым продуктом своей суперактивной мозговой деятельности — и на редкость удачно! На этот раз (как выяснилось буквально неделю назад) им достался первый приз!

Конечно, всем нам (да и вам, я думаю) не терпится поиграть в этот шедевр. Увы! Японцы денег на ветер не бросают, и все права на игру переходят от победителя к фирме, организовавшей конкурс. Так что даже информацию о ней, и жалкие скриншоты придется теперь согласовывать с новыми хозяевами. Но в следующем номере — на подобающем ему месте в разделе "Логика" — ждите новой встречи со старыми знакомыми: читайте интервью с создателями Brainy Ball!



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Чудеса Reah,
или Квест по-польски

Ольга Цыкалова

Reah

Польская компания LK Avalon (чья первая игра, повествующая о борьбе сильной половины человечества с игом его прекрасной половины где-то в не очень далеком будущем, так и не достигла берегов нашего отечества) готовит к выходу новый квест под названием Reah. На этот раз европейским издателем Avalon стала достаточно крупная фирма Project 2, известная нам (и вам) по простенькой, но симпатичной игрушке Arc of Time, так что можно надеяться, что новый продукт братьев-славян не канет в лету прежде, чем мы успеем на него посмотреть.

Пока же фирма Project 2 расщедрилась на небольшую демо-версию, впечатления от которой мы и предлагаем вашему вниманию.

Космический Восток

О сюжете игры мы уже писали. Он, мягко говоря, не нов и, как это часто случается в адвенчурах, нужен только для того, чтобы привязать созданный необузданной фантазией разработчиков мир к некому подобию известной игроку реальности.

Подобие это в Reah весьма и весьма относительное. В древний мир Реи мы попадаем с космической базы (конечно, в далеком будущем), да еще и не без участия могущественных инопланетян. Присутствуют портал в параллельную реальность, ошибка ученых и несчастный герой, затянутый в воронку времени и пространства...

Итак, мы в древнем восточном мире Реи. Посреди пустыни, украшенной кое-где кучками пальм, высится неприступная крепость, ворота в которую можно открыть, разумеется, лишь решив несложную пазлу. Знакомо? В общем, да, но с самого нашего первого шага в игре появляется что-то новенькое, обычно квестам не свойственное. Это "что-то" можно передать только никак не уместным при описании игрушек такого рода словом "драйв". Ну сами посудите, как должна выглядеть такая игра: "мистические" перемещения камеры — чтобы мы все-все успели рассмотреть, — меланхолическая музычка "с настроением"...



1. На каждой планете есть свой Самарканд!

Космические скорости

В Reah все не так! Отчаянно быстрый "движок" переносит нас из одного места в другое или проворачивает круговую панораму с бешеной (для нашего жанра, конечно) скоростью, никаких mystических прогулок — по миру Реи мы просто-таки "летаем"! Напористая, слегка "металлическая" музыка имеет мало общего с уместными здесь восточными напевами. Заснуть за этой игрой вам не удастся!

А уж в самом городе... Тут фантазия разработчиков развернулась вовсю. Причудливых очертаний дома, кривые улочки, лестницы, лавки, полные сказочных товаров, фонтан с говорящими головами — и все это можно облететь со скоростью хорошего экшена!

Впрочем, Reah вряд ли будет отличаться от своих собратьев по жанру чем-то, кроме темпа и "атмосферы". Хотя нам обещан нелинейный сюжет и разнообразие концовок, игра будет, скорее всего, базироваться на пазлах и использовании инвентаря — создатели уже приготовили для последнего вместительное местечко внизу экрана.



2. ...не рассчитывайте — это "дема", потрогать не дадут!

Нет, Reah, конечно, не конец света и не венец технологических достижений. Трехмерная графика игры кое-где довольно примитивна, но "правильный" "движок" заставляет с легкостью закрыть глаза на этот недостаток: на хорошей скорости недочеты почти не заметны. Вряд ли кто-нибудь, кроме въедливого обозревателя, обратит внимание на выпирающие кое-где убогие текстуры, когда вокруг проносятся такие фантастические виды! И потом, главное — чтобы захватывало, а этого у "демы" не отнимешь.

Поживем — увидим!

Так ли интересно будет играть в Reah по-настоящему, как гулять по ней? Об этом мы, разумеется, узнаем не раньше, чем игра выйдет в свет. В демо-версии игровых задач было явно недостаточно, а единственный встретившийся нам видеоперсонаж изъяснялся на... польском языке. Конечно, понять, что беднягу навеки заточили в башню, можно и без словаря, но вот ЧТО именно мы должны сделать для его и, скорее всего, для своего освобождения, так и осталось тайной...

Что ж, подождем, пока Project 2 переведет игру на английский, а потом (вполне возможно) — пока одна из отечественных компаний переведет ее с английского на русский. Вот тогда и подивляемся чудесам Reah!

Как долго этого ждать? Наверное, всего ничего — английский вариант игры должен появиться на рынке этим летом.

"Никита" делает квесты

Режиссер "Робинзона" Дмитрий Генин: "Чувствую себя художником Ивановым..."

"Никита" делает квесты. Такой новостью, пожалуй, уже никого не удивишь. Что только не называют квестами наши разработчики! От детских обучалок до сборников головоломок. Поэтому скажу так: то, что делает "Никита", — это действительно квесты. И вы сможете в этом убедиться, прочитав наши интервью с теми, кто работает над тремя ее "адвенчурными" проектами — "Шестое измерение", "Робинзон" и "Бармалей-99".



Начнем, пожалуй, с **"Робинзона"**. Этот проект стал эдаким фирменным долгостроем "Никиты". Уж сколько времени пылятся картинки из него на сайте компании, а самой игры так никто и не видел! Но нет худа без добра: мой интерес к "Робинзону" постоянно подогревался надеждами на то, что "за время пути собака могла подрасти". Что, к моей большой радости, и случилось.

"Робинзон" превратился из очередной забавы для детишек, собранной из отходов большого игрушечного производства, в полноценную игру "для всех", в чем я и убедилась, когда мне наконец-то удалось довольно плотно в нее поиграть и душевно побеседовать с **Дмитрием ГЕНИНЫМ** — режиссером и автором сценария "Робинзона".

Мы поставили перед собой поистине гигантскую задачу — дать игроку максимальную свободу действия.



Game.EXE: "Робинзон", по всей видимости, станет первым полномасштабным "квестовым" проектом "Никиты". Почему вдруг квест? Ведь "Никита" известна своими детскими, обучающими игрушками, "Твиггером", "Парканом", наконец...

Дмитрий Генин: Вообще, мои любимые игры — стратегии и квесты: "Цивилизация", Master of Orion, первый и второй Monkey Island, "Гоблины"...

В стратегии главное — азарт, начинаешь играть с мыслью: "Ну, сейчас я побью их хваленый AI, найду в нем слабое место!" В квестах важно совсем другое — юмор, атмосфера. Мне кажется, что стратегию делать гораздо скучнее, чем играть в нее. А квест — он, как кино, книга... Это истинное творчество! Математические модели и качество спрайтов здесь на самом деле не так важны.

.EXE: А почему Робинзон?

Д.Г.: У нас с самого начала обсуждались только два сюжета — "Робинзон" и "Одиссей".

.EXE: Почему именно они?

Д.Г.: Во-первых, это "вечные" сюжеты: все их знают, к тому же они строятся вокруг очень ярких персонажей. Для игры важно уже то, что наш Робинзон совсем не похож на книжного — здесь возможны самые разнообразные намеки, аллюзии, параллели.

Во-вторых, оба эти героя действуют, а не рассуждают. Весь сюжет построен на их конкретных поступках, а не на описании мыслей, чувств или бесед с другими персонажами. Обилие конкретных действий героя, доступных игроку, как мне кажется, — самое важное условие "интересности" игры. Размышления, диалоги "сажают" действие, лишают его драматизма. Вот, например, третий Monkey Island пострадал как раз из-за обилия совершенно ненужных диалогов.

.EXE: Но ведь существует множество игр, где диалоги — самая интересная и важная часть игрового процесса! Pandora Directive, скажем...

Д.Г.: Ну да, но для этого нужны хорошие актеры, передача соответствующих чувств крупным планом. У нас другая задача. Наш герой должен действовать, и мы постарались свести литературную часть к минимуму. Например, был эпизод, когда Робинзон находит на корабле сундук с золотом. И две страницы текста о бесполезности презренного металла на необитаемом острове. Но это просто невозможно — читать две страницы текста, мы сократили его, а потом и вовсе убрали этот эпизод, потому что в нем не было ничего, кроме рассуждений, никакого действия.

Текст в нашей игре играет роль чисто вспомогательную. В окошке дается информация о предметах, которые видит Робинзон, и его краткие мысли по их поводу.

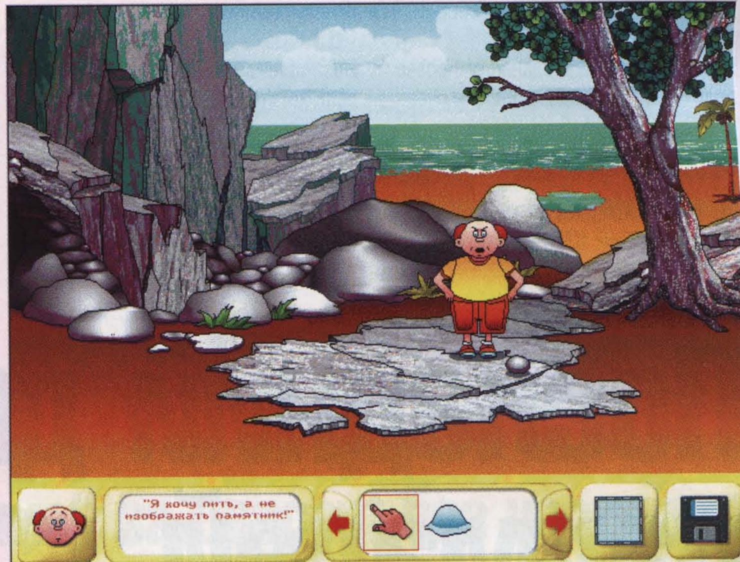
.EXE: Да, у вас довольно нетипичный для российских квестов подход к литературной части игры. И как же будет действовать Робинзон?

Д.Г.: Мы поставили перед собой поистине гигантскую задачу — дать игроку максимальную свободу действия. Мы хотим, чтобы у него была возможность оказывать влияние на каждый найденный объект любым предметом из инвентаря.

Все знают, как порой бесит, если "затыкаешься" в квесте, по третьему разу повторяя ограниченный набор доступных действий! У нас этого не будет. Игрок может очень долго перебирать самые невероятные варианты манипулирования предметами и на каждый получит ответ в виде мультика или реплики персонажа. Мы надеемся, что в "Робинзоне" игроку захочется не просто добежать до конца как можно скорее, а, напротив, перебрать все возможные варианты взаимодействия с окружающей средой, поэкспериментировать, узнать как можно больше о







том, что происходит вокруг него.

.EXE: Но ведь этот процесс бесконечен! Всегда найдется игрок, который захочет сделать что-то, не предусмотренное программой...

Д.Г.: Да, это проблема. К примеру, начинают искать желуди, мотивируя это тем, что раз есть дуб, значит, на нем должны быть желуди. А может, кто-то захочет вырыть ямку в песке топором... Все, конечно, предусмотреть нельзя, но мы старались вложить в игру максимальное число разнообразных вариантов.

Для нас самое важное — настроение игрока. Пусть он пройдет игру быстрее, чем мы предполагали! Но игрок не должен вставать из-за компьютера злым, потому что пошел в третий раз по кругу, не смог решить задачу и при этом не увидел ничего нового!

.EXE: И насколько разнообразными будут возможности игрока?

Д.Г.: У "Робинзона" очень длинный сценарий с огромным количеством задач. Когда герой попадает на остров, он хочет сначала пить, потом есть, потом вам придется построить ему дом, сделать очаг и многое другое. Причем все задачи решаются абсолютно логично.

Во второй части игры Робинзон встречается с Пятницей. Здесь игроку тоже придется потрудиться, освобождая Пятницу из плена людоедов, строя воздушный шар для перелета с одного острова на другой и решая другие, не менее интересные задачи.

.EXE: Кроме логических задач на использование инвентаря, в игре есть и "классические" пазлы. Какова их роль?

Д.Г.: Головоломки выделяют каждый ключевой момент игры. Они требуют определенных размышлений, но не сложны. Каждая займет у игрока 10-15 минут, не больше.

Кроме того, пазлы позволяют нам переходить от одного игрового этапа к другому. Мы делали прикидки, получалось, что нам потребуются длинные неинтерактивные анимированные вставки, во время которых игрок ничего не делает, только смотрит. Мы решили заменить их пазлами. Скажем, Робинзон строит дом. Мы помогли ему собрать и подготовить необходимые материалы. Дальше вместо мультика о том, как Робинзон строит свою хижину, мы предлагаем игроку головоломку, в которой он собирает картинку с изображением этой самой хижины из этаких отрубленных неопытной рукой древесных кусочков.

.EXE: В "Робинзоне" очень приятная анимация. Как вам удалось совместить качественные мультики с таким обилием игрового действия?

Д.Г.: Мы с самого начала хотели делать анимацию в российском стиле. Конечно, подобные проблемы были! Пришлось создавать огромное количество мультипликационных фрагментов; соответственно, потребовалась огромная команда. Потом начались проблемы с местом на CD и возрастанием требований к пользовательскому компьютеру. К тому же мы решили, что в игре должен быть очень качественный "профессиональный" звук, а это потребует еще больше места на диске. Но сейчас все эти вопросы успешно решаются.

.EXE: А были ли проблемы с программированием? Так ли просто программировать квесты, как это считается?

Д.Г.: Мы сделали общую программную оболочку для квестов. Для неопределенного количества персонажей, слоев игры, предметов. Она связывает между собой экраны, позволяет сочетать инструменты и объекты, создавать их и уничтожать, управляет анимацией и звуком. Теперь посмотрим, насколько она универсальна.

.EXE: А кто, по вашему мнению, будет играть в "Робинзона"?

Д.Г.: Не только те, кто играет сейчас в компьютерные игры. Наоборот, мне хочется, чтобы наша игра понравилась тем, кто сегодня относится к ним равнодушно. Фанаты всеядны, меньше внимания обращают на художественные изыски, у них одна цель — пройти игру до конца.

Я сам представляю себе игру в "Робинзона" так:

Ребенок кричит: "Мама, мама, у меня не получается!" Мама подходит, смотрит и говорит: "А попробуй вот так!" — и после этого не уходит сразу на кухню, а остается играть дальше со своим ребенком. Ведь мы вложили в игру много интересного и для взрослых, и для детей. Мы надеемся, что смеяться будут и стар, и млад, хотя каждый, наверное, по-своему.



.EXE: И когда вы планируете закончить игру?

Д.Г.: Я себя чувствую художником Ивановым. Могу ее еще 20 лет делать — и все буду находить недостатки.

Вообще-то, игра была готова в конце прошлого года. Но нам не понравилось то, что Робинзон повторяет те же реплики, шутки. Мы внесли в игру... не AI, конечно, но некое подобие опыта персонажа. Теперь Робинзон, скажем, сбивает кокос камнем не с первой попытки — он ведь неловкий, ему надо научиться. А если вы его заставите залезть на пальму, и он с нее упадет, второй раз он туда не полезет, а скажет, что-де у него еще синяк на заднице от прошлого падения не прошел. И так далее. Шутки и реплики стали более разнообразными, но из-за этого потребовалось создавать новые анимационные фрагменты. Конечно, нет предела совершенству, но я думаю, что к сентябрю мы "Робинзона" все-таки выпустим.

Самое важное — настроение игрока. Пусть он пройдет игру быстрее, чем мы предполагали! Но игрок не должен вставать из-за компьютера злым...

.EXE: В "Робинзоне" удивительный главный герой. Как вы его "нашли"?

Д.Г.: Я многих пробовал на должность художника-постановщика. Но главный герой у них получался совсем не таким, каким мне хотелось. То выходил Робинзон точь-в-точь как из романа Дефо, то Рэмбо какой-то... Вот так и со Степаном Бирюковым: мы присели, и я ему объяснил, каким должен быть Робинзон, — такой неловкий, симпатичный, чтобы о нем хоте-



лось позаботиться... И он спросил: "Как Гайдар?"

Такого героя мы и сделали. Я вовсе не хочу обидеть Гайдара, он мне очень симпатичен, но нашему Робинзону он здорово помог!

.EXE: А как же прототипы в отечественной анимации? Помните, похожий герой был в "Истории одного преступления"?

Д.Г.: Да, конечно, имена Хитрука и Назарова у нас постоянно звучали. Если хотите, у нашего героя есть что-то общее и с Винни-Пухом. По крайней мере мне бы хотелось, чтобы он вызывал у игроков те же добрые чувства.

Мы вообще постарались сохранить в нашей игре естественные качества российской анимации — доброту, сочувствие к герою, сопереживание... Если нам это хоть в какой-то мере удалось, и игрок хоть немного посочувствовал герою, воспринял его как живого человека, это будет для меня большой победой!

Беседу вела **Ольга Цыкалова**.



Последний двухмерный Бармалей

Руководитель проекта "Бармалей-99" Андрей Головлев: "Я — максималист!"

...А в это время в соседней никитинской комнатке "группа товарищей" под руководством Андрея Головлева заканчивала работу над детской игрушкой — полуквестом-полуаркадой "Бармалей". Детская-то она детская, но такого количества маститых аниматоров, работающих над одним проектом, мне видеть еще не приходилось.



Художник-постановщик и аниматор игры Александр Панов участвовал в работе над "Сказкой о царе Салтане" и "Коньком-горбунком", аниматор Юрий Мещеряков известен нам по "Ну, погоди!" и "Зиме в Простоквашино", а в активе Олега Ужинова, аниматора и режиссера в одном лице, авторский мультик "Жаме". Такие вот киты трудятся над новыми приключениями мальчика Вити, спасающего диких зверушек в далекой Африке от злого торговца животными Бармалея.



Выглядит их детище... ну просто как картинка! Поэтому первый вопрос **Андрею ГОЛОВЛЕВУ** — о том, как ему удалось добиться такого мультяшного совершенства.

Андрей Головлев: Я — максималист. Всегда стремлюсь к тем, кто лучше меня что-то делает, стараюсь привлекать выдающихся людей. А качество... Я просто не могу делать хуже.

.EXE: А стиль?

А.Г.: Я его не регламентирую, художники делают то, что им ближе.

.EXE: Мне почему-то кажется, что лично вам ближе стиль той маленькой демки "Полной трубы"...

А.Г.: "Полная труба" пока стоит, ждет окончания работы над "Бармалеем". Мы займемся "Трубой" только в июле. Сценарий пишется совместно с Иваном Максимовым. Это будет смесь аркады и квеста.

.EXE: Увидим ли мы игру в этом году?

А.Г.: В этом? — Точно нет!

.EXE: Значит, закончите "Бармалея"





и навсегда распроститесь с детскими игрушками?

А.Г.: Нет, с двухмерными. Я потому и не стремлюсь к особому техническому усложнению "Бармалея", что все равно скоро придет 3D. Конечно, в этой игре мы стараемся, чтобы игрок не замечал, что действие происходит в одной плоскости. Мы применили трехплановый скроллинг, создающий ощущение объемности. Но наша следующая детская игра будет сделана с использованием 3D-технологии в реальном времени, на основе улучшенного "движка" от "Паркана".

.EXE: Да, детишки порадуются, но боюсь, что внедрение трехмерных технологий не пройдет безболезненно для прекрасной команды мультипликаторов, собравшейся в "Никите". Будет жаль, если первая "авторская" игрушка этого коллектива — "Полная труба" — окажется и последней. Но до конца этого года многое может измениться...

Беседу вела **Ольга Цыкалова**.

Пчела-девица

Авторы игры "Шестое измерение" за Descent без насилия

Эта история начинается в небольшой деревушке Глюково, расположенной на опушке леса, который местные жители называют Забвенная Глюкомань. В этой деревне и живет главная героиня — девушка по имени Дарья. Одним злополучным утром Дарья забирается в чужой сад, чтобы полакомиться ягодами...



История называется **"Шестое измерение"** и представляет собой одну из самых бредовых и занимательных игрушек, виденных нами. Во всяком случае именно такое впечатление произвела на нас маленькая "дема", которую мы получили в фирме "Никита", ставшей издателем этого удивительного творения.

Судите сами: вот вам квест про красну девицу, которую злой колдун превратил в пчелку. Так и видится сахарный мультик, так и слышатся голоса уволенных с Союзмультфильма "профессиональных актеров"!

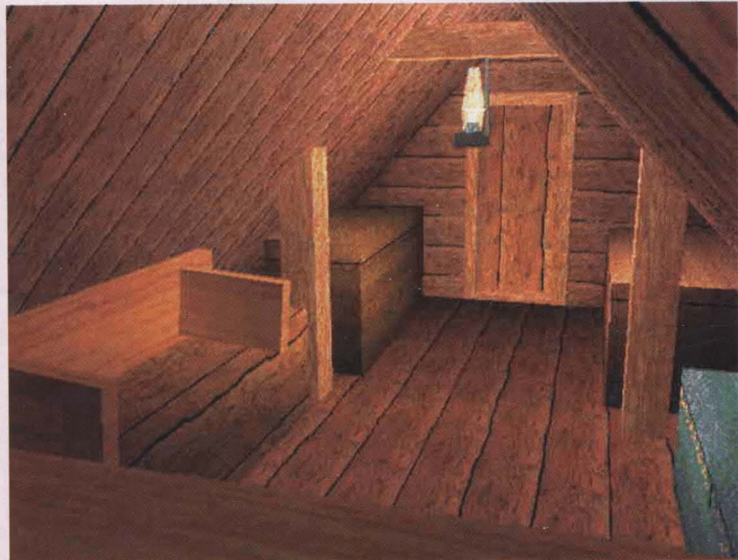
А теперь представьте себе вполне 3Dfx'ную трехмерность в коричневых тонах, фасетное зрение (по желанию) и полеты, каких не встретишь ни во сне, ни наяву, — во всех плоскостях, кверху брюхом и головой об стену, на точность и скорость, да еще на трех уровнях сложности!

Как головенка? Закружилась? Тогда учтите, что в процессе вам придется искать инвентарь, вести не совсем линейные диалоги и решать весьма замысловатые пазлочки. Шестое измерение! Ну что тут скажешь!

Остается только спрашивать...

Девушка стремительно уменьшается и превращается в ПЧЕЛУ! Она в ужасе, мысли путаются, удивление перерастает в страх. Печальная перспектива провести остатки дней в ТАКОМ виде подавляет бедную де... пчелу. Занятая своими мыслями, Дарья сначала не замечает, как рядом с ней садится стрекоза и начинает что-то тараторить...

Говоря точнее — задавать умные вопросы создателям игры — **Дмитрию ТЮРЕВУ** и **Михаилу БОРИСЕНКО**. Начиная с такого:



Game.EXE: Знаем, что вы Ростова. А из какого? Великого или того, что на Дону?

Дмитрий Тюрев, Михаил Борисенко: Из Ростова-на-Дону. Но он тоже достаточно велик, поверьте!

.EXE: Расскажите о своей команде, о том, как вам пришла в голову эта безумная мысль — делать игрушки...

Д.Т.: Команда у нас небольшая — всего два человека. Поэтому обязанности в проекте распределены довольно плотно. Вообще-то, мы оба программисты, но по совместительству приходилось быть также дизайнерами, художниками, музыкантами, сценаристами... Основная причина тут в том, что это наш первый коммерческий проект, и когда мы только начинали писать игру, то еще не знали, во что это выльется. Просто была оригинальная идея и желание попробовать себя в чем-то большом. И лишь ближе к концу стало видно, что получается что-то действительно стоящее.

.EXE: А что вы делали раньше? До того, как решили превратить бедную девочку в насекомое? И чем еще занимаетесь?

Д.Т.: Я — студент технического университета, Михаил несколько лет назад закончил Ростовский Государственный университет. До "Шестого измерения" мы тоже занимались написанием игр, но было это не на PC, а на забытом ныне компьютере БК-0011м. На PC мы перебрались всего три года назад, и с тех пор не оставляли надежд продолжить начатое на новой платформе.

М.Б.: Что касается нашей специализации... Дмитрий интересовался программированием графики, поэтому в нашем проекте он отвечает за 3D-"движок" и сборку в целом. На этот "движок" в свое время ушла масса сил, и первоначально он "висел в воздухе", не находя достойного применения. А я ведь всегда интересовался квестами, причем больше — в плане создания. На БК написал несколько небольших рисованных квестов со своими сценарием и графикой. Поэтому мы и решили делать именно квест.

Д.Т.: В проекте Михаил отвечает за сценарий, программирование последнего на специальном языке, а также за музыкальное оформление.

.EXE: Ваша игрушка потрясает совершенно немыслимым сочетанием сюжета с методами его реализации.



Девочка, которая превратилась в пчелку из-за злого дедушки... — и вдруг начинается какой-то зверский Descent, или гонки, или откровенный экшен...

Д.Т.: Как уже было сказано, мысль создать 3D-квест закономерно вытекала из специфики наших интересов, к тому же у Михаила есть некоторый опыт в написании квестов. С другой стороны, многие крупные западные фирмы как раз специализируются на 3D-экшенах, и соревноваться с ними в этом — дело неблагодарное. А 3D-квесты — совсем другая история! Это направление только начинает развиваться, поэтому при желании тут можно сказать что-то новое.

М.Б.: В игре есть стандартные квестовые ситуации, альтернативные диалоги и т.п. Но трехмерность и возможность свободного перемещения подсказали несколько сюжетных ходов, которых в обычном квесте не встретишь. При этом даже динамические моменты в игре заставляют игрока думать. Так, чтобы победить в гонках муху, нужно рассчитать оптимальный маршрут.

.EXE: А сам сюжет?

Д.Т.: Что касается конкретной идеи о приключениях маленького насекомого, то она родилась у нас примерно пару лет назад, но тогда не было возможности ее воплощения. Нас прежде всего прельщала необычность ситуации, в которую попадает игрок, и какая-то особая романтика самой атмосферы. Когда же появился "движок", то из нескольких альтернатив мы уверенно выбрали эту.

М.Б.: Сперва была идея сделать главным героем муху, но это не слишком привлекательный персонаж. Пчела — насекомое более "благородное", за нее играть интереснее...

.EXE: А кто пишет диалоги? По отвязанности они ничуть не уступают сюжету! "Недавно летаешь? То-то я смотрю у тебя занос неровный", "Смотри, смотри, как умирает Болтухан!" — это когда таракан свалился в ночной горшок... Видели бы вы, как мы хохотали!

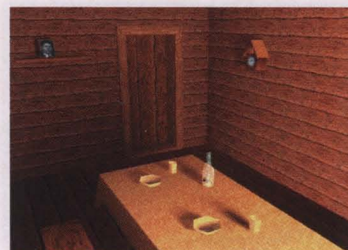
М.Б.: Спасибо! Что касается диалогов — генеральную линию сюжета мы придумывали вместе, а я потом ее детализировал. В некоторых случаях сюжет переделывался на ходу, с учетом возможностей 3D-"движка". Причем переделывался в сторону усложнения.

.EXE: Сложно ли вам было найти издателя? Потребовало ли это больших усилий — ведь игра действительно очень нестандартна?

Д.Т.: Издателя мы начали искать, когда уже была готова первая демоверсия. Фирма "Никита", в которую мы обратились, сразу заинтересовалась этим проектом, несмотря на его необычность. За что мы ей очень благодарны!

.EXE: Есть ли у вас идеи других проектов? Какого типа игру вы хотели бы сделать после "Шестого измерения"?

Д.Т.: Пока конкретных планов нет, но, скорее всего, это также будет 3D-квест. Основные приоритеты здесь — придумать что-то новое, оригинальное и воплотить это на еще более высоком техническом уровне.



.EXE: Любимые игры? С какими из них вы бы могли сопоставить "Измерение"?

Д.Т.: Как ни странно, в игры мы практически не играем. Вообще, я думаю, что писать игры интереснее, чем в них играть. Особая и неподражаемая притягательность этого занятия в том, что ты ощущаешь себя Творцом, чуть ли не богом. Ведь под твоей рукой, как по мановению волшебной палочки, создаются целые миры. И то, как они будут выглядеть, кем будут населены и по каким законам будут существовать, определяется только твоей фантазией.

В этом плане нам особенно повезло, потому что мы сами и придумываем, и воплощаем этот мир, в отличие от крупных фирм, где один сочиняет сценарий, другому он не нравится, но он должен его запрограммировать, и т.п. У нас таких проблем не возникало. Обратной же стороной медали стало то, что по каждому принципиальному моменту нужно было достигнуть согласия, а это порой давалось очень нелегко.

Сопоставить же что-то с "Шестым измерением"... трудно сказать. Но это, скорее всего, из-за отсутствия информации, а не игр такого жанра.

.EXE: А наш журнал вы читаете?

Д.Т.: Читаем, но, к сожалению, не так часто, как хотелось бы. Наверное, отсюда и недостаток информации по играм! Шучу.

М.Б.: Читал пару раз — качественно, интересно. Ваш журнал вообще уникален: у него в названии есть точка! Такое встретишь нечасто.

.EXE: А что бы вы сами хотели сказать о своем проекте? То, о чем мы вас не спросили?

М.Б.: ...что проект изначально задумывался как игра без насилия. Трехмерный "движок" сейчас почти автоматически предполагает стрельбу. Почему-то, как и в реальном мире, все лучшие игровые технологии уходят на "войну". Наша игра полностью трехмерна, но пчела не имеет набора разнокалиберных жал. Будем очень рады, если начнется перевод 3D-игр на "мирные рельсы"!

Беседу вели **Ольга Цыкалова** и **Наталия Дубровская**.

Интерактивная Америка

Ольга Цыкалова

Virtual Springfield

До сего дня я считала "живые книги" делом исключительно детским. Глядя на шедевры этого жанра, во множестве предлагаемые фирмой Broderbund, меня часто даже злость брала: а чем взрослые хуже?! Похоже, фирма Fox Interactive нашла решение этой проблемы. "Живым" она решила сделать не книгу, а мультик, вернее, длинющий мультсериал, повествующий о жизни заурядной американской семейки Симпсон из столь же удручающе типичного и унылого городка Спрингфилд.
Игрушка называется The Simpsons: Virtual Springfield.

Сразу скажу, что американцам она жутко не понравилась. Ну какой интерес наблюдать на компьютерном экране то, что уже было "в телевизоре"? Ведь назвать "Спрингфилд" полноценной игрой просто язык не повернется. На то она и "живая книга": действия как такового в ней нет. Ходи по виртуальному Спрингфилду, заглядывай в дома обывателей, школы, лавки, церкви, даже на ядерный завод — и смейся себе на здоровье, а голову ломать здесь ну абсолютно не над чем.

Конечно, иногда удастся подобрать ключик-другой, открывающий доступ к новому локейшену, и еще вроде бы в игре есть цель — собрать неимоверное количество карточек с портретами персонажей, хитро разбросанных по всему городку. Но это так, для особо настырных. За то, что вы все их соберете, никакой конфетки Fox Interactive вам не приготовила.

В гостях у настоящей Америки

Итак, Спрингфилд 3D. По мультяшному городку можно перемещаться в любых направлениях. Не сказать, правда,



что перемещения эти особо удобно организованы: вас постоянно протаскивает мимо очередной достопримечательности, давая разглядеть ее только краем глаза. Зато если домик приготовлен создателями "Спрингфилда" специально для вашего посещения, в накладе не останетесь. Вам гарантировано право учинить вселенский шмон, причем в присутствии хозяев. Барт Симпсон так нам и говорит: "Сам знаешь, как обыски проводятся, стол тут, шкаф — там..."



Сколько интересного можно, оказывается, извлечь из этих весьма лаконичных интерьеров! Кто бы мог подумать, что Барт, например, занимается черной магией, и не без успеха! У примерного сынка под кроватью вы легко найдете куколку, в изрядной степени смахивающую на его папашу. Не поленитесь воткнуть в нее еще одну булавку — и вы услышите, как вопит настоящий Симпсон-старший!

Соседи знаменитой семейки повернуты на собственной святости. Чего только нет в их доме! От тайной молельни до "Набора первой помощи для изгнания дьявола" и детских игрушек на библейские темы. Вы вполне сможете разделить с ними досуг, постреляв в домашнем тире святой водой по "греховным предметам", и с каким успехом! Чего стоит одна пивная кружка с надписью "Москва", превращающаяся под влиянием благотворной жидкости в такую же кружку, но с надписью "Рим"!

И пусть вас не смущает нарочитая унылость, скажем, кабинета школьного директора. Даже здесь есть, где повеселиться: например, залезть в Интернет через директорский компьютер или полистать журнальчики, спрятанные у него в столе... Конечно, настоящие, позорные и ужасные директорские тайны спрятаны глубже. Главное — найти секретную кнопку, и... Секретных местечек разной вместимости в игре довольно много. От милого тайничка за зеркалом в комнате сестренки Барта до склада на задворках бара, битком набитого контрабандными мишками коала.

Чтобы далеко не ходить

Большая часть приколов "Виртуального Спрингфилда" лежит на поверхности. Например, заглянув в городскую библиотеку, вы сможете не только поглядеть на тома изнасилованной американской классики, но и частично полистать их и даже посмотреть несколько "классических" фильмов в оригинальной спрингфилдской интерпретации.



Количество активных точек на каждом экране игры просто потрясает, при этом они тоже живут своей, особой жизнью. Не стесняйтесь щелкать по нескольку раз на персонажах: вполне возможно, что в награду вы получите если не новое действие, то хотя бы новую реплику жертвы.

Не забудьте выключить телевизор!

В общем, если эта славная семейка — не частый гость в вашем доме, вы не только узнаете ВСЕ об их родном городишке, родственниках, знакомых и их фирменных приколах, но и наименее болезненным образом познакомитесь со специфическим американским юмором. Не поняли шутки — почти всегда можно заставить персонажей ее повторить, ведь это не кино, а настоящая интерактивная Америка!

The Simpsons: Virtual Springfield

Разработчик	Fox Interactive
Издатель	Fox Interactive

Резюме
Неплохое развлечение, если вы не видели мультика про Барта Симпсона. Более чем тупая трата времени, если смотрите его регулярно.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 75
Память	8 Мбайт (16 рек.)
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Рейтинги

Графика	80%
Звук	80%
Сюжет	0%

Интересность
75%

1. Барт Симпсон собственной перцовой.

2. Вот оно, секретное местечко! Мишка коала прилагается.

В поисках испорченного времени,

или Как защитить историю от самой себя

Наталия Дубровская

...Когда деятельность Temporal Security Agency (TSA) была приостановлена по требованию Symbiotry, союза независимых миров, в который входила и Земля, а доктор Эллиот Синклер, создатель первой машины времени, осужден и заключен в тюрьму на Сатурне, для агентов TSA, вся жизнь которых состояла из отчаянных прыжков в прошлое и героических возвращений в будущее, настали тяжелые времена. Эксперименты с Временем закончились — и, похоже, навсегда. Остались только потерянная в просторах Времени агент #3 — прелестная предательница Мишель Визар, и агент #5 Кейдж Блэквуд, который наплевал на запреты и отправился ее искать, чтобы расплатиться по старому, еще из предыдущей игры, счету. И поиски эти, а именно игра The Jorneyman Project 3: Legacy of Time (Presto Studios/Red Orb Entertainment), растянутся на целых четыре CD и три эпохи, и спасем мы на этот раз не только человечество...

Legacy of Time — игра, сделанная в том стиле, который с год назад можно было бы назвать "высокотехнологичным". Сегодня мутноватое видео, нечеткие текстуры и заданные перемещения изрядной дальности должны, по идее, оскорблять глаз, даже если скрашены отличными возможностями обзора на 360 градусов и продуманными до мелочей ландшафтами/интерьерами. Но... не оскорбляют. Все гармонично и полноценно, мы сразу чувствуем себя как дома — хоть в Атлантиде, хоть в Эльдорадо, и технологии здесь ни при чем. Технологии не главное, главное — что игрушка получилась. Живая, интересная и вполне современная.



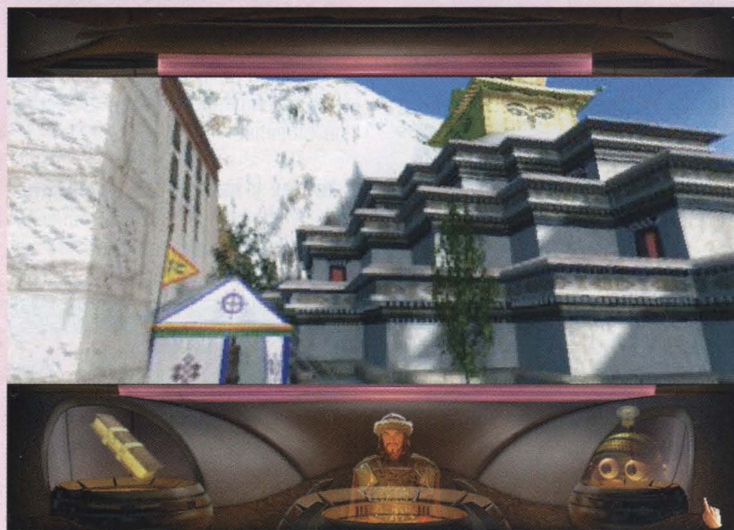
The Jorneyman Project 3: Legacy of Time

Дело #3 агента #5

Итак, Земле опять грозит катастрофа: неведомые корабли нависли над планетой, и явно не для того, чтобы с нами подружиться. Кейдж Блэквуд, легендарный агент #5, уже спасавший Землю от вневременных напастей в двух предыдущих сериях игры, презрев запрет Всемирного совета и непосредственного начальника, снова срывается в реку времени, чтобы оказаться... в Атлантиде, через считанные часы после ее уничтожения — само собой, ничего она не утонула, а снесли ее с лица земли подлые пришельцы... как и легендарный Эльдорадо, и Шамбалу — в этом нам еще предстоит убедиться.

Но и это еще не все: именно здесь успела наследить в последний раз неверная Мишель. И именно здесь Кейдж найдет Артура — восхитительный AI, мудрый, как тибетский лама, и болтливый, как атлантидский паромщик. Артур, казалось бы, безвозвратно потерянный для Блэквуда в прошлой серии, прочно займет свое место в интерфейсе, и все пойдет как надо: именно с этого момента сюжет игры наконец-то предлагает нам программу-минимум — разгадать загадки, которые оставила Мишель в трех упомянутых пространственно-временных точках, и найти ее саму, отступницу.

Так в "Наследии времени" организован игровой сюжет: сначала — "казаки-разбойники" с Мишель. Нам придется хорошенько полазить по развалинам великих городов в поисках нацарапанных агентом #3 символов, найти ее и доставить тепленькой в родное агентство, а потом вернуться в каждый из миров снова — но уже не на пепелище, а за день-два до катастрофы, чтобы увидеть их новыми глазами, и с целью куда более высокой и ясной: Кейджу предстоит найти три "артефакта" — ради них и смели пришельцы все три города. Завладевший всеми



1. Ты далеко, родной Египет!

волшебными пирамидками завладеет и тайной Времени.

Решено здорово: развалины тщательно "сделаны" из тех самых мест и зданий, где мы окажемся потом, и сразу становится ясно, что предотвратить ужас, который мы уже видели своими глазами, — дело чести. Поломанная шестеренка, которую мы подобрали здесь игровой час назад, вдруг окажется частью сложного механизма, помятый воздушный шар — фрагментом канатно-воздушной дороги, и даже старый посох, найденный в снегу, Кейдж вдруг увидит в руках у монаха-привратника... Тем более что все вокруг можно тщательно осмотреть и запомнить, а с любым героем не просто поговорить, но и "забрать" его образ для дальнейшего использования. Но об этом — подробнее.

Мимикрия как способ общения

Главная задача агентов TSA — никоим образом не нарушать естественный ход времени. Поэтому просто свалиться с небес и пугать местное население блестящим костюмом (или страшной мордой из 21 века) Кейджу никто не позволит: прежде чем вступать в беседы, ему придется "срисовать" образ какого-нибудь местного жителя и выступить под его личиной. Причем логика соблюдена достаточно строго: нельзя говорить с человеком, "натянув" на себя его же образ; нельзя менять обличье на глазах у других; нельзя принимать облик человека, который точно не может присутствовать в данном месте в данное время.

При этом знакомиться надо как можно активнее: поведение героев меняется в зависимости от того, кого они видят перед собой, и порой нужной информации ни за что не получишь до тех пор, пока не найдешь именно того человека, которым нужно прикинуться. Есть, правда, маленький глючок в Атлантиде: придя к почтенной производительнице оливкового масла в образе слепца, я была изрядно удивлена, услышав фразу: "Ты что, добрый человек, не видишь, как я занята?". С другой стороны, я, конечно, все прекрасно видела, поэтому возмущаться сочла глупым.

В целом здорово: героев много, образы интересные, актеры играют очень симпатично и не тянут одеяло на себя, прекрасно вписываясь в ткань игры. А ткань эта достаточно замысловата: придется всерьез врубаться в чужую (и вряд ли существовавшую в действительности) культуру. Вступить в подпольную организацию в Атлантиде дорогого стоит. Как и разобраться в буддистских тонкостях Шамбалы или украсть меч у самого Чингисхана.

Одно обидно: диалоги организованы весьма тоскливо и неудобно. Список вопросов, которые надо трудолюбиво прочесать и смириться с тем, что повторно заданный вопрос звучит, как в первый раз: точно та же реакция, тот же ответ... Тем более обидно, что живость и естественность общения с окружающей средой вроде бы позволяют надеяться на лучшее. Но... это почти придирки: скучно вам все равно не станет. Я же говорю: окружающая среда...

Зыбко, как в жизни

Так вот, такой естественной, уютной и жизненной среды, как в Legacy of Time, я давно не видела. Плевать, что нельзя ходить куда хочешь, и пиксели — размером с кулак младенца! Обзор на 360 здесь — не просто примочка, за счет грамотного дизайна интерьеров и ландшафтов ты можешь облазить буквально каждый уголок экрана, а предметы и активные точки разбросаны так прихотливо и интересно, что возможность посмотреть вверх или вниз из пижонского прибабаха превращается в насущную необходимость, и мир, к которому приходится относиться так пристально, поневоле становится родным и понятным.

Веревка валяется под ногами на пристани, обломок лестницы повис под потолком, а чтобы слезть со стены, надо перепрыгнуть на мачту корабля — и ух, как она скрипит и шатается! От полета на воздушном шаре захватывает дух, и даже простая пробежка по узкому каменному коридору заставляет ощутить, какие шершавые и теплые от солнца стены.

Так что пиксели — ерунда! И расплывающиеся физиономии в видеопоследовательностях — тоже. Мир Jorneyman Project 3 одушевлен и осязаем, а логичные, интересные пазлы делают его почти совершенным в игровом отношении. Если бы... Если бы только они были чуть-чуть посложней!

Метод перебора? Это не для агента TSA!

Уж с чем с чем, а с внутренней логикой в "Наследии..." все в порядке! Ни одна пазла не решается методом перебора или тупым поиском активных точек на экране. Решение идет от задачи, а вовсе не наоборот, как, увы, часто бывает в нашем любимом жанре. Конечно, твои действия могут привести к неожиданным результатам или повороту сюжета — иначе все было бы тупо и линейно, но каждая отдельно взятая загадка решается конкретным и вполне "жизненным" методом, а сюжет развивается четко и согласованно.

Самая экзотическая задача: получить от шести статуй Будды шесть цветных шариков, чтобы потом, поднявшись на Лестницу... не буду вдаваться в тонкости сюжета, скажу только, что и здесь все сделано на редкость грамотно: мы знаем, зачем и почему должны это сделать, применение каждого предмета из нашего пухнущего инвентаря обусловлено заранее и оправдано ходом сюжета — даже наглый налет на палатку страшного Чингисхана кажется уже не игровой заморочкой, а важным и нужным, вполне оправданным деянием, и можно смело действовать в соответствии с "реальными" обстоятельствами, не глядя на себя со стороны с кривой усмешкой.





Мир Jorneyman Project 3 одушевлен и осязаем, а логичные, интересные пазлы делают его почти совершенным в игровом отношении.

Ложка дегтя

И все-таки тень недовольства остается, как это ни странно: эти миролюбие и "реализм" вступают в некое противоречие с жестокими законами "играния": сюжет развивается слишком мягко, ни одна задача не доводит до скрежета зубовного, ни один персонаж не вызывает активных эмоций. Своей спокойной, здоровой атмосферой Legacy of Time напоминает оттяжную пазлочку для длинных вечеров, а вовсе не адвенчуру с круто завернченной фабулой. Играется быстро, легко, и при таких обстоятельствах только очень большой объем игрового времени мог бы избавить от чувства разочарования в конце.





The Jorneyman Project 3: Legacy of Time

Разработчик	Presto Studios, Red Orb Entertainment
Издатель	Red Orb Entertainment

Резюме
Классная игрушка — цельная и интересная, жалко — короткая. Поиграть стоит однозначно, хотя бы для того, чтобы вспомнить, что квест — прежде всего игра, а не мозговой Death Match и не сборник головоломок.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 90
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	640x480, High color

Рейтинги

Графика	85%
Звук	85%
Сюжет	85%

Интересность
90%

2. Десять монет, и он отвезет Кейджа куда угодно.
3. Наш маленький коллега: ему тоже предстоит спасти человечество.

Борьба с временем подручными средствами

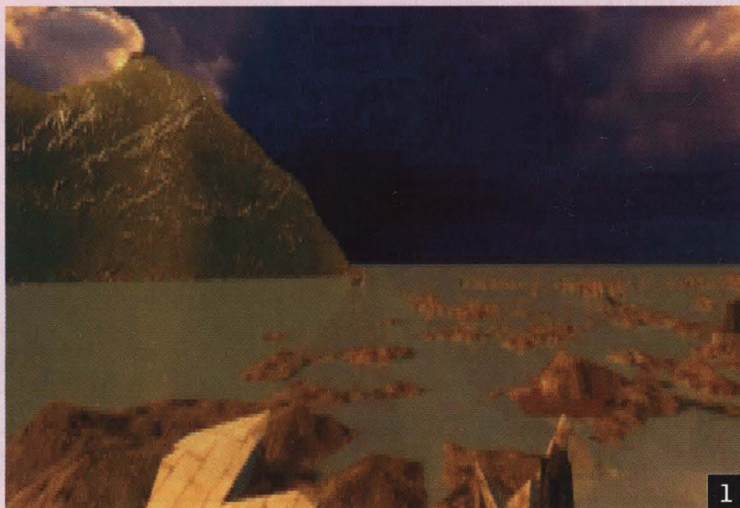
Солюшен к игре

The Jorneyman Project 3: Legacy of Time

Наталия Дубровская

Как было отмечено чуть выше в этом номере, The Jorneyman Project 3: Legacy of Time (Presto Studios/Red Orb) — очень симпатичная игрушка. А симпатичной игрушке положено прохождение: во-первых, чтобы вы могли играть в нее без головной боли, а во-вторых, писать солюшен к достойной игре — сплошное удовольствие! В рецензии никогда не получается изобразить все без исключения прелести любимого произведения и отметить все особенно занимательные или симпатичные моменты. Зато солюшен!.. Пиши — не хочу! Вот и займемся: "Наследие времени": секреты большие и маленькие! Только сегодня! Только у нас! Встречайте!

История начинается с того, что Кейдж Блэквуд, агент TSA под #5 и наш бессменный герой, в очередной раз хулиганит трудовую дисциплину (а какие без этого подвиги?): презрев запрет Всемирного совета и непосредственного начальника, он самовольно забрался в экспериментальный костюм и рванул в Атлантиду (год 1262 до Рождества Христова), чтобы поймать неверную Мишель, агента #3, и наказать ее за все те гадости, которые она успела ему наделать как в очень далеком, так и совсем в недавнем прошлом.

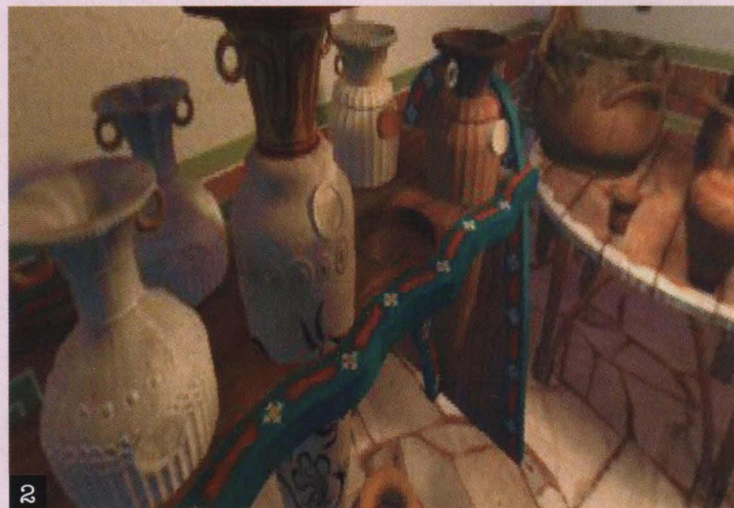


1. Вот что они оставили от нашей Атлантиды!

Долететь до Атлантиды не проблема, тем более что там вас встретит Артур, искусственный интеллект, брошенный Мишель на произвол судьбы. Теперь у вас есть друг и советчик — а я буду помогать постольку-поскольку, не очень усердно.

Атлантида: первый визит

Пережив шок от встречи с костюмом Мишель и отправив Артура на его законное место в правом нижнем углу экрана, займитесь поиском таинственных символов, оставленных агентшей #3 (якобы предавшей человечество) специально, чтобы нам было легче ее найти.



2. Так вот ты какая, храмовая печать!

Прекрасная Атлантида уже превратилась в руины — затопленный город, обломки кораблей, полуразрушенная мельница...

Пройдите на пристань — придется попрыгать по выступающим из воды валунам, но тут уж ничего не попишешь! Стоит обвести взглядом горизонт — и вы легко разглядите последнего атланта, бегущего с места катастрофы на весельной лодке. Только не слишком увлекайтесь созерцанием, а посмотрите-ка лучше под ноги: там лежит замечательная веревка, которой самое место у Кейджа в инвентаре.

Милая деталь: когда Кейдж двигается к пристани, в прозрачной морской воде плывут (и "вздрагивают" при каждом прыжке) ясные отражения облаков. А когда он отправится назад, лицом к солнцу, вода превратится в блестящий золотой щит... Такая вот капля реализма в трехмерном Средиземноморье, которого и не было никогда!

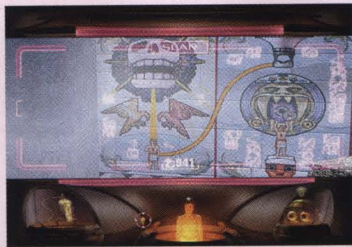
Прицепив веревку к полуобвалившейся лестнице на мельнице (справа от входа, над головой), Кейдж получит уникальный шанс увидеть погибшую Атлантиду с высоты птичьего полета: смело лезьте наверх, на крышу — страшно, но вполне исполнимо. А потом просто посмотрите на то, что у вас под ногами. А под ногами — символы, которые оставила Мишель. Молодец, Кейдж! Отныне она в тебя верит!

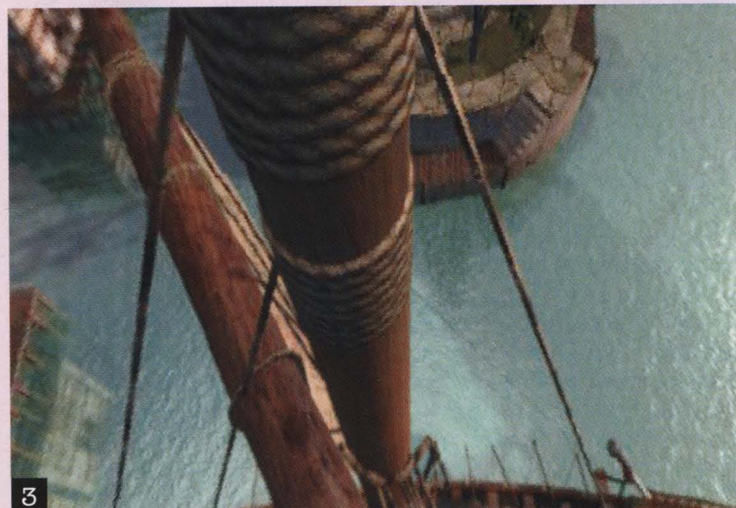
Теперь можно двигаться дальше — хоть в Анды, хоть в Гималаи.

Шамбала: то, что от нее осталось

В снегу, справа от входа в развалины лежит пара очень полезных предметов — посох и весьма живописное зубчатое колесо. Именно его, колеса, не хватает в системе, которая ког-











да-то опускала мост, — в сторожке, сразу направо.

Когда остатки моста повиснут над пропастью, спуститесь вниз (и не слушайте вопящего от страха Артура — ничего с Кейджем не случится!). Приблизившись к засыпанному снегом храму, воспользуйтесь посохом, чтобы открыть окно, а там... Короче говоря, не мучайте себя лишними рассуждениями, а просто залезьте на голову бедному заброшенному Будде и, ясное дело, осмотритесь. Символы найти не трудно. Просто оглядитесь.

Эльдорадо: пока без золота

Перелететь через тысячи лет и километров — и оказаться в колодце!.. Обидно, конечно, но делать нечего — будем выбираться.

Прежде всего, отодвиньте камень от стены — он не просто так лежит, а запирает люк для пуска воды. Потом нажмите на каменный рычаг (он торчит из стены слева от камня), и... Всплываем! Ура!

От колодца сразу не уходите — позаимствуйте ворот, все равно здесь им, судя по всему, пользоваться некому. Добрые инопланетяне, корабли которых мы уже видели над Атлантидой, позаботились и об этом благословенном местечке — все здесь так же мертво и немо.

Возле заброшенного стойла (налево, по узкой тропинке между двумя горами) лежит отличная плетеная корзина — очень полезная в хозяйстве вещь. Прихватите и ее. Теперь у Кейджа есть все, чтобы заняться воздушными шарами.

На площадке, где когда-то явно был воздушный паром через пропасть, подойдите к тому шару, что слева, и установите взятый с колодца ворот на рычаг, к которому привязан шар. Покрутите... Так, Кейдж, чего не хватает этому шару?

Верно, корзины! Хотя бы такой, как та, что уже лежит у нас в инвентаре.

Из этой несерьезной корзинки легко перелезть в настоящую, привязанную к соседнему шару, — всего-то схватиться за веревку и махнуть над пропастью!

А там, в корзине, нас уже ждут последние символы — и сама Мишель!

Вернее, она нас ждет не в корзинке, а в тюрьме на Сатурне, где вовсе не за две тысячи лет до нашей эры, а всего две недели назад умирает доктор Эллиот Синклер. Сказав ему виноватое "до свидания", Кейдж схватит Мишель и отправится с отчетом к начальству — теперь начинается вторая и куда более насыщенная событиями часть игры...

Атлантида: подрывная деятельность во имя спасения

Мы на той же крыше — на ветряке над Атлантидой (только теперь — не водной пустыней, а цветущим городом).

Не задерживайтесь — спускайтесь вниз и обязательно подберите пару шестеренок с пола. Для них уже готово место: рядом с другими, где из пола торчит специальный штырь.

...без лишних рассуждений просто залезьте на голову бедному заброшенному Будде и, ясное дело, осмотритесь. Символы найти не трудно.

Готово? Тогда самое время налечь на рукоятку возле окна: верти, Кейдж, пока к окну не приедет мельничная "спица" без паруса! Теперь — плевое дело: встать на "спицу", повернуть рычаг еще раз, спрыгнуть на стену... Короче говоря, если Кейдж не работал в цирке под куполом, я — испанский летчик! Судите сами: со стены — на подъемный кран, с крана — на рею пришвартованного внизу корабля (ух, как его качает на прибрежной волне! Посмотрите вниз... если не боитесь, что голова закружится), оттуда — к мачте и вниз, на палубу...

Подобрав с палубы шелковый платок, можно сразу слезать на пристань: Кейджу нужно срочно обзавестись подходящей личиной.

Подходящая личина сидит справа, в узком проходе: слепец, которого не испугаешь даже таким костюмом, как у нас. "Срисовав" бедолагу и перебросившись с ним парой слов, прогуляйтесь к паро-



3. Ох и страшно! А ведь еще вниз, по мачте!..

4. Пожалуй, так тепла будет уходить меньше!

5. ...И не поверишь, что кругом снег и ветер...


6

му, к противоположной стороне пристани — только для того, чтобы убедиться, что без денег и через Лету не переедешь.

Не спорьте, сходите еще раз на наш корабль — захваченную атлантами египетскую барку. На носу сидит ее закованный в цепи капитан и ждет чуда — ему очень хочется домой, а атланты не отпускают никого из тех, кто подплыл к городу слишком близко.

...рассмотрите получше печать на одной из них. Это та самая храмовая печать, без которой медальон — не медальон.

Нагло попросите у него денег — с вас станется. Позаимствовав его образ и пригоршню монет, смело ступайте на паром: неотразимый негр-паромщик за одну монетку отвезет Кейджа-египтянина хоть на край Атлантиды! В храм, например.

Побеседовав со стражником, который взирает на наше египетское обличье с явным отвращением, возвращайтесь на паром — плывем в гончарную мастерскую, за медальоном, без которого в храм ни за что не пустят.

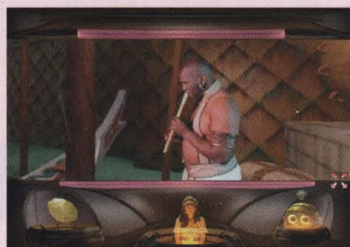
Бедный гончар попал в переплет: у всех праздник, а ему еще пахать и пахать. Покрутив пресс у правой стены и взяв немного глины из корзины, навестите Тиру, симпатичную сестрицу расстроенного толстячка: она работает за углом, давит оливковое масло. Обязательно "срисуйте" эту трудолюбивую гражданку — ее образ вам очень скоро пригодится!

Справа у стены стоят амфоры для масла — рассмотрите получше печать на одной из них. Это та самая храмовая печать, без которой медальон — не медальон. Если прижать к ней сырую глину... Вы меня поняли, агент Блэквуд?

Вернувшись в гончарную (конечно, в нежном обличье Тиры), отпустите горшечника на праздник — добрая сестра охотно пообещает ему посмотреть за оставленными в печи горшками. Сунуть в эту самую печь глиняный медальон и "испечь" его — дело нехитрое, ребенок догадается, но как сделать его золотым?

А очень просто: слетать в Анды, делов-то!







Анды: прогулка за золотом

Знакомой дорожкой — к воздушной переправе, на той стороне — по ступенькам вверх, в храм — и тихонько, пока художник у стены занят своей росписью, открываем корзину слева от входа, достаем листочек золотой фольги, и назад, назад, в Атлантиду... Похоже, золота в этом Эльдорадо и правда завались!

Атлантида: гончарная мастерская

Теперь самое время поджарить для Кейджа пропуск в храм: открыв печь, положите глиняную печать на круг, прикрыв ее сверху листом золота.

Осталось повернуть круг пару раз — и медальон готов! Прихватите для порядка кувшин и чашу со стола у соседней стены, и можете с чистой совестью отправляться в храм.

Предъявив липовый (пардон, золотой) медальон стражнику, возвращайтесь на лодку — она отвезет Кейджа в храм. Наберите в кувшин святой водички из фонтанчика, а потом загляните в колодец — что-то воды в нем больше, чем надо! Закрыв лючок багром, езжайте на мельницу — Кейджу пора подаваться в подпольщики!

Мельник очень не любит местных! Не нарывайтесь на грубость — лучше сразу превращайтесь в египтянина. Замечательная фраза про плохую погоду, которой он вас охотно поприветствует, очень Кейджу пригодится! Взяв ее на вооружение, езжайте в док — поговорить с пленным капитаном о погоде. Для этого лучше прикинуться слепцом.

Потом, разжившись еще одним отзывом, Кейджу (египетскому капитану!) следует немедленно поговорить со слепцом — ответив на его "Nasty Weather" фразой "It may even rain".

Теперь наш агент — законченный подпольщик: вернувшись на мельницу, просто ответьте мельнику "It's going to be a long winter", и дело в шляпе!

Проникнувшись к вам доверием, бедный мукомол удалится, а Кейдж в очередной раз займется делом: крутаните один раз ворот огромного механизма в центре комнаты — столб повернется, и медная скоба на нем окажется в самом выгодном для нас положении: возьмите веревку, привязанную к кольцу в полу и перекинутую через блок, и привяжите к скобе. Еще один поворот — и Кейдж может смело спускаться в самое настоящее подполье, в буквальном смысле этого слова.

Оказавшись в колодце и поднявшись по скобам в храм, не торопитесь наверх: притворившись слепцом, найдите жреца по имени Сарус (подозрительно похожего на покойного — вернее, еще не рожденного, — доктора Синклера) и поговорите с ним. Золотой диск, который он вам дал, — часть водяных часов, висящих на стене. Установите его на штырь рядом с большой шестеренкой и поверните рычаг.

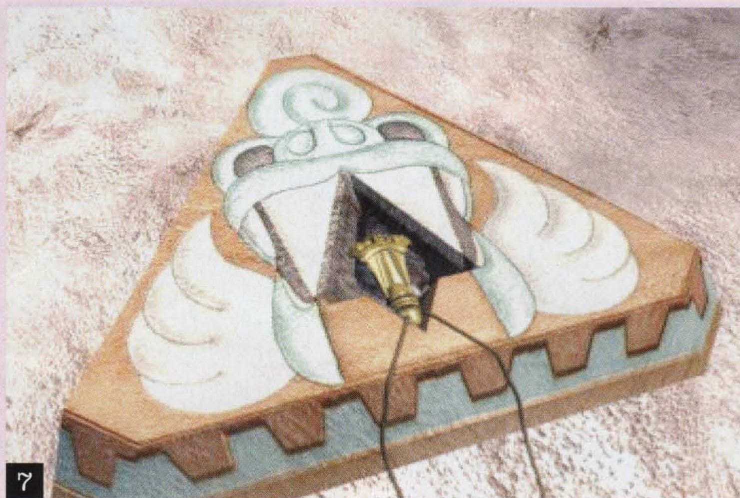
Бум-бум-бумммм! Шума много, а эффекта никакого — водяные часы без воды не работают! Так что бегом наверх, выше и выше — туда, где Кейдж не так давно перекрыл воду. Беритесь за верный багор, открывайте люк...

...А вот эта штука, красивая цветная пирамидка, — и есть Наследие Времени, то самое Legacy of Time!

Поздравляю! Вы спасли человечество на целую треть!

Гималаи: шесть предметов для шести Будд

Оглядись, Кейдж: тебе срочно нужен местный для личины!

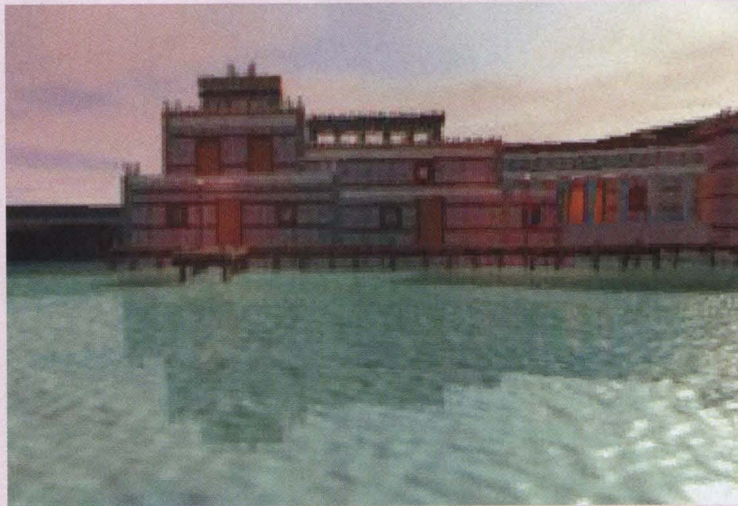

7

6. ...И у этого человека мы увели целый лист золота!

7. Эльдорадо. Это мы спускаем воду из бассейна.







Тот оборванный длинноволосый паломник, который валяется на дорожке внизу, — вполне подходящий объект.

Теперь, когда вы можете двигаться вперед, учтите: здесь, в Гималаях, Кейджу придется разглядывать ВСЕ, спрашивать обо ВСЕМ и читать ВСЕ надписи, которые он только найдет, — на статуях, стенах, танках, — иначе ничего не выйдет. Кейдж не силен в буддизме и просто не сумеет понять, чего от него хотят.

Итак, для начала ступайте в оранжерею — через подвесной мост над пропастью. Тем более что там проблемы — температура упала из-за неполадок в системе подземных туннелей, через которые Шамбала подпитывается натуральным теплом, и Древо желаний слегка подвяло.

Для начала разживемся тем, что плохо лежит: поднявшись на лесенку, прихватите с помоста нож и коврик, а потом не спеша обойдите бассейн, найдите вентиляционную решетку и спуститесь вниз.

Видите чахлые корни? Это бедное подмороженное Древо теряет последние силы. Полейте их святой водой из Атлантиды (помните, мы набирали ее в кувшинчик?).

Теперь — наверх, к Древу, на котором уже созрел замечательный очень красный плод. Срываем его — и тут же отдаем желтому Будде, который тупо щурится на краю бассейна.

Отлично! Кейдж, ты размочил счет: получил первый из шести шариков — желтый!

Теперь, чтобы попасть на территорию самого монастыря, попросите стражника, охраняющего путь над пропастью, опустить мост — можете притвориться паломником и пожертвовать шелковый платочек, можете проскочить на халяву — под видом монаха-садовника, а можете получить в глаз — достаточно стать Чингисханом, когда представится такая возможность. Проверьте, не пожалеете!

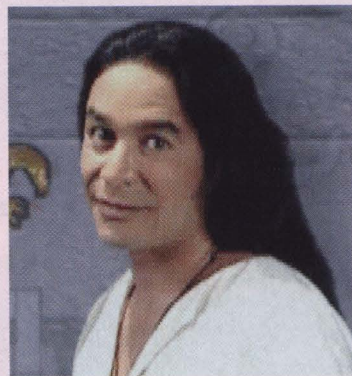
И, кстати, почему бы не погулять по туннелям всерьез? Тем более что и карта под рукой: прихваченный нами коврик — это и есть схема подземных коммуникаций, и в ней просто нельзя не разобраться: стрелка показывает, где мы находимся в данный момент; символы, обозначенные на перекрестках, легко увидеть на потолке, подняв голову, — даже позиции перекрывающих туннели железных дверей обозначены на этой замечательной карте!

Поэтому расскажу коротко: вам предстоит украсть меч у Чингисхана, забравшись в его палатку у главного храма (только, ради бога, действуйте быстро!), найти чашу с маслом в скульптурной мастерской и, главное, поднять температуру — перекрывая туннели, организовать поток тепла так, чтобы он хлынул в комнатку с изображением скелета на стене (схема-коврик отлично в этом поможет). Тогда "масляный" Будда растает, и нам достанется черный шар — уже третий в нашей коллекции!

Почему третий? Ах, да! В храме, где сидит синий Будда, вручите ему чашу для подаяний, оставленную слепым Падросом на пристани в Атлантиде (надеюсь, вы не забыли ее подобрать?). Он сразу разожмет ладонь, и вы получите синий шарик!

Здесь же, в уголочке, сидит подслеповатый лама, который охотно поделится с вами мудрой книжкой про Сидху, который знал все и потому умер счастливым, — вести эту беседу следует, хорошенько осмотрев окрестности и, желательно, прикинувшись Чингисханом (конечно, сначала посетив великого хана с, так сказать, парадного входа).

Три шарика есть, а где третий — там и четвертый! Зеленый Будда над об-



рывом, там, где стоят два лохматых яка и поднимается лестница к оранжерее, охотно отдаст свой шарик за одолженную ламой книгу: в постаменте статуи есть специальный паз, куда ее и нужно вставить.

Осталось всего два шарика: белый и красный.

С красным — никаких проблем: рядом с палаткой тоскующего Чингисхана сидит замечательный красный Будда и только и ждет, чтобы мы вложили в его руку меч (понятно, зачем мы ограбили удрученного воителя?). Есть? Ну вот и славно!

Теперь ступайте дальше направо, в храм, при входе в который на одной стене — ниша с белым Буддой, а на другой — молельные барабаны.

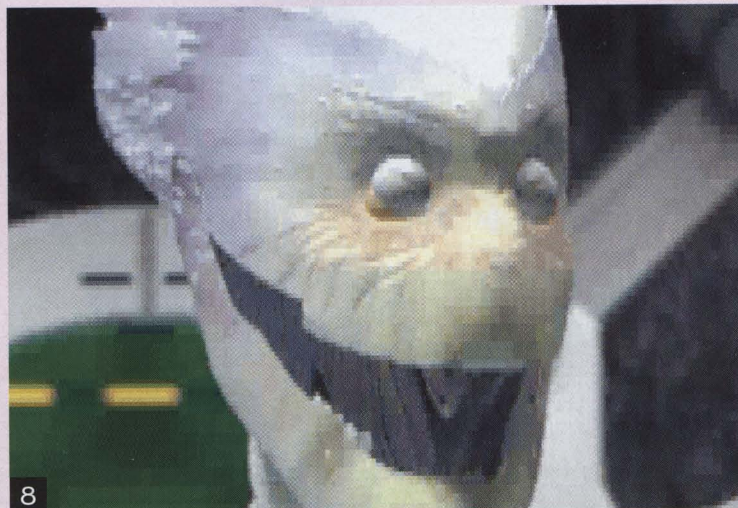
...здесь, в Гималаях, Кейджу придется разглядывать ВСЕ, спрашивать обо ВСЕМ и читать ВСЕ надписи, которые он только найдет...

Барабаны эти на удивление музыкальны, только один омерзительно скрипит и не хочет издавать положенного звука.

Смажьте его маслом из чаши! (Кстати, если у вас хватило сообразительности прихватить оливковое масло из Атлантиды — сойдет и оно!)

Теперь поворачиваем барабаны в правильном порядке: Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum... Нет, никакой Будда не устоит перед этой музыкой! Забираем белый шар и смело идем в храм — с полным комплектом!

Белый Будда, терпеливо ожидающий нас в резной беседке в центре зала, готов отдать все за белый шарик: лестница, поднявшаяся из пола, донесет вас до самого неба — только давайте каждому Будде шарик его цвета. И дальше не хитро: ну что стоит Кейджу забраться в огромный цветок лотоса и забрать у Будды зо-



8. Наши космические друзья явно довольны... А впрочем, кто их разберет?





лотую игрушку — такой же цветок, только маленький?

Это пока не "артефакт" — в пирамидку его превратит скромный паломник, все еще медитирующий на засыпанной снегом дорожке над пропастью. Только докажите ему, что Кейдж чист сердцем и способен выступать без маски: надев свой замечательный костюм на глазах у вдохновенного буддиста, он быстро получит свою пирамидку... А вы — неинтерактивную последовательность (которая, несомненно, потешит вашу гордость) и еще одно замечательное путешествие — в Анды, где много золота и все летают на воздушных шарах.

Не нужно обладать буддистской мудростью, чтобы вспомнить, что огонь воды боится. Выньте талисман из углубления — и дело сделано!

Эльдорадо: конец истории

В кустах у колодца, где мы вылезли в первый раз, когда здесь не было ничего, кроме развалин и смерти, крепко спит мальчик Ачил — потенциальный спаситель своего народа, а пока — маленький бездельник, отлынивающий от домашних обязанностей. Его образ — наш пропуск в святая святых Эльдорадо — не забудьте "срисовать"!

Переправившись через пропасть, обойдите храм слева — скоро вас остановит туповатый местный летчик, охраняющий покой шамана. Его не уговоришь — не стоит и пытаться.



Отойдите назад и обойдите стену, в проломе которой он стоит, с другой стороны. Видите барабан, на который намотана веревка? Видите, что к ней привязано? Правильно, боевой шар, сокровище славного воина, его гордость и достояние.

Так что доставайте гималайский ножик и смело режьте канат — теперь



парнишка, в последний момент успевший вцепиться в обрывок, будет висеть на нем хоть всю жизнь, но шарик свой не отпустит!

Кейджу осталось вернуться на тропу и навестить старого шамана — вход в его покои охраняет офицер с копьем.

Шаман любит мальчика Ачила (Кейдж, тебе не стыдно?!) и расскажет ему все на свете, а главное — спросит о талисмане, который дал ему недавно и за которым нам и следует немедленно отправиться.

Мальчик будет упираться, но раз сам Великий Шаман просит!..

Берите кремневую игрушку и ступайте назад: если не беспокоить шамана и пройти чуть дальше, можно выйти на стартовую площадку специального шаманского шара, с которого открываются поистине удивительные виды!

Правда, так просто на нем не полетишь: зажигание!

Видите камень, прикрученный под газовой камерой? Ударьте по нему талисманом — искра подожжет газ, и вы сможете полетать на славу!

Просканируйте изображения, обрамляющие бассейн (сверху он напоминает наконечник стрелы), — запомните или зарисуйте порядок четырех страшных физиономий относительно бассейна — пригодится!

Спускайтесь вниз и обойдите храм с другой стороны — именно там и расположен наш любимый бассейн, полный стоячей зеленоватой воды.

Это никуда не годится! Посмотрите под ноги и положите талисман в углуб-



ление, повторяющее форму бассейна.

Связь, конечно, не совсем понятна, но вода ушла, и теперь можно спуститься по лесенке вниз и, осмотревшись, найти на стенах 4 комплекта каменных физиономий — по два на каждой.

Нажмите по одной из каждого набора, повторяя порядок, "подсмотренный" с воздушного шара. Правда, в двери, открывшиеся в лестнице, пока не войти: огонь!

Не нужно обладать буддистской мудростью, чтобы вспомнить, что огонь воды боится. Выньте талисман из углубления — и дело сделано!

Кейджу осталось спуститься вниз, в тайную камеру, вам — щелкнуть по пьедесталу... Все, Наследие в ваших руках! Назад, в TSA!

Последний рывок

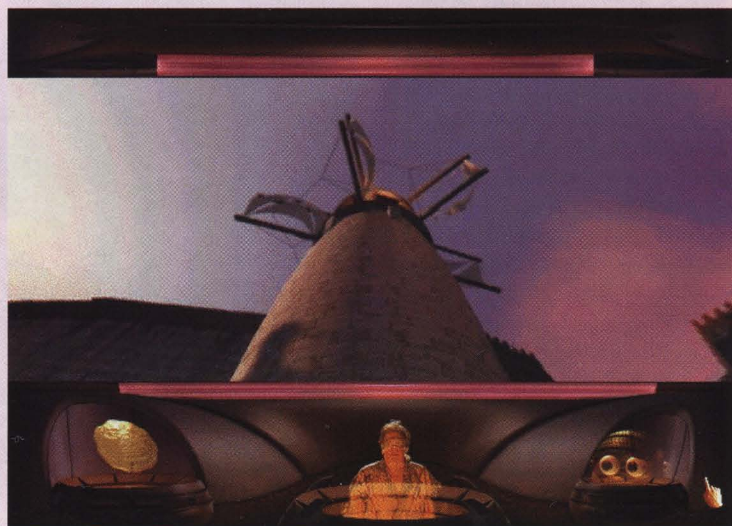
Осталась чистая мелочь — вращая три волшебные пирамидки, собрать огненный символ, повисший в углу экрана.

Принцип достаточно прост: на каждой грани — свой фрагмент рисунка, каждую пирамидку можно вращать "через угол", меняя грани, а можно поворачивать вокруг своей оси, не меняя лицевой грани, — просто перемещать проекцию рисунка в центральном круге. Накладываясь, два фрагмента "гасят" друг друга, а третий, "отраженный" в ту же точку, будет виден.

Вертим... Вертим... Вертим...

Здравствуй, спасенное человечество и Мишель Визард, оправданная по всем пунктам обвинения!

Прощай, игра! И солюшен вместе с ней.



С И М У Л Я Т О Р Ы

M1 Tank Platoon II



Лучший из вышедших в последнее время симуляторов "Абрамса" и один из лучших танковых симуляторов вообще.



101

F-15



Первый реальный претендент на титул "Авиасимулятор-98"!



98

Grand Prix Legends



Команда Papyrus очень старалась все эти годы, и вот сумела-таки сделать симулятор с большой буквы. Игра Grand Prix Legends действительно так хороша, какой ее живописали все игровые издания мира. И даже больше — она слишком хороша.

94

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Большой Босс, он же ББ, что по-натовски значит "линкор", обратился к народу с настоятельной просьбой: чтобы тексты на subcover не были такими тупыми и веселыми, как в прошлый раз. Не знаю, как там насчет тупости и веселья, но... Как только я увидел последний номер журнала, вокруг меня быстро образовалось пустое пространство радиусом, совпадающим с длиной костылей.

Во-первых, дело было не на авианосце, а на базе в Бахрейне. Во-вторых, это был не Шаликашвили (я понимаю, что рифмуется с "Квазисубани", а также с акынами и саксаулом). В-третьих, все началось из-за того, что на полосе появился некий велосипедист (кстати, ему-то и досталось больше всех). В-четвертых, радистка Кэт вместе со Штирлицем отстреливает какодемонов и ничем другим на данный момент не занимается. В-пятых...



Очень долго можно продолжать. Что же касается того, что было наворочено в разделе за время моей командировки... нет, лучше воздержусь.

Но все постепенно возвращается на круги своя. Нынче в разделе праздник: сразу две игры, демонстрирующих, каким должен быть симулятор. Два "Выбора"! Это что-нибудь да значит. Автомобильчики были тоже ничего, хотя и не настолько. К Grand Prix Legends последнее покровительственно-снисходительное замечание, впрочем, не относится: игра, похоже, будет Игрой.

Ну и танки пошли косяком (на подходе еще два — времен WWII и вроде бы не самых плохих).

И не только это.

Так что — мы снова с вами, мы снова на посту, пишите, звоните, а главное — читайте.

Московские железные парни

Вниманию всех поклонников роботов (прежде всего шагающих)! Вы должны срочно готовиться к новому этапу в своей сложной жизни, поскольку московская компания "Никита" планирует уже до конца этого года выпустить игру **"Железная стратегия"**, которая обязательно перевернет все ваши представления о MechWarrior-подобном жанре. Жанр этой игры — "стратегия от первого лица". Поэтому в каждый момент времени игра окажется симулятором. И в 90% случаев — симулятором робота. Естественно, боевого.

Какого именно? Секундочку... Сначала строим базу, исследуем технологии, добываем ресурсы, производим оружие и комплектующие. И — создаем монстра своей мечты. Привычные "двуногие" шасси — лишь малая часть многообразия видов, предусмотренных в игре. Колесный и гусеничный ход, летающие твари — все в ваших руках. Созданными юнитами можно управлять непосредственно, а можно при помощи телеметрии.

Где начинается стратегия и заканчивается симулятор? Традиции RTS: вид на поле боя сверху. Решение от "Никиты": постройка разведчика и запуск его на патрулирование нужного района. Вид сверху. Управление болтающимися внизу юнитами по телеметрии. RTS? Или же симулятор летающего разведывательного модуля, который добрые враги хотят сбить (в силу чего крайне желательно включить автопилот на следование рельефу местности)?



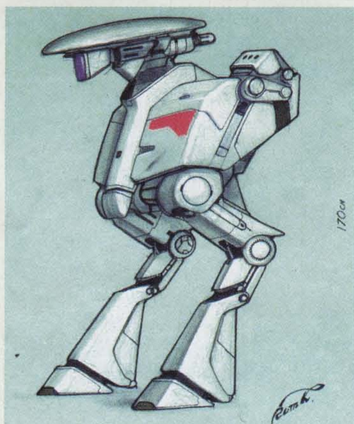




С сентября'97 "Никита" вела работу над новым графическим engine'ом, полностью отказавшись от спрайтов и ориентируясь на поддержку 3D-ускорителей.

А где это видано, чтобы построенный на заводе юнит мог войти в здание и устроить перестрелку в стенах, где только что народился на свет? От первого же лица? Нет простого ответа.

Без сомнений, рамки симулятора для игры слишком узки. Понимание того, что необходимо строить спутники связи, требует стратегического мышления. Потому что модель коммуникаций между юнитами в "ЖС" не менее реалистична, чем физика самого юнита. Мгновенного распространения информации не существует. Качество каналов связи отслеживается, скорость распространения сигнала рассчитывается исходя из довольно строгих математических соображений.



Последний момент сказывается на том, что называется "AI". Разработчики игры четко отделяют "интеллект" каждого конкретного робота (не важно — принадлежит он противнику или вам, хотя вы временно оставили его без надзора) от "глобального" AI. Первый строится на основе "личных ощущений": зрения и слуха. Второй, в зависимости от обстановки, может проводить самую различную политику — от "осторожной" до "агрессивной".

Резонный вопрос: как все это выглядит? Ответ: уже сегодня — очень хорошо. С момента выхода "Паркана" "Никита" вела работу над новым графическим engine'ом, полностью отказавшись от спрайтов и ориентируясь на поддержку 3D-ускорителей.

В данный момент наблюдаются следующие, радующие глаз явления: "скелетная" анимация всех персонажей; независимые движения конечностей робота, учитывающие рельеф местности; разнообразные атмосферные явления; плавная смена дня и ночи (вы не забыли — игра идет в реальном времени)... От перечисления стандартных эффектов, вроде mip-mapping'а или фильтрации текстур, лучше воздержаться, поверьте, они на месте. С той лишь поправкой, что, например, тень будет рассчитываться в зависимости от реального положения на небе светила, которое, в свою очередь, "ориентируется" на время суток; а туман будет появляться не тогда, когда заканчиваются возможности создателей по глубине кадра (как это обычно бывает), а в пасмурную погоду. И от плохой видимости будете страдать не только вы, но и AI.

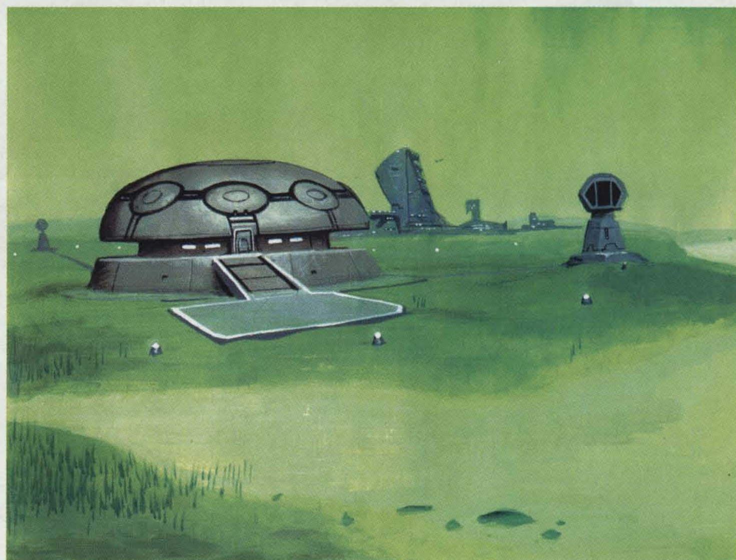
Из нестандартных эффектов стоит упомянуть, что engine учитывает материал объекта. Так, робот на скриншоте пластмассовый, и в динамике это очень хорошо заметно по солнечным бликам.

Бумеранг номер 2

Как показал наш декабрьский опрос, поклонников "Паркана" среди читателей .EXE больше, чем поклонников WC. Новость для наигравшихся: **"Паркан-2"** будет. Хотя и не в 1998 году.

По всему, идеология новой игры будет куда сложнее того, что мы видели в первом "Паркане". Самая страшная новость: квеста в игре не будет. Цитируем Никиту Скрипкина: "Развитие сюжета и генерация событий происходят без участия авторов игры". Называется это "Математическая модель сюжетного пространства". Математическая она хотя бы потому, что в ней учитываются реальная скорость распространения информации и ее искажения при передаче по цепочке.

Мир "Паркана-2" способен адекват-



но реагировать на ваши действия, и до чего так можно доиграться — пока большая загадка. Цель игры держится в секрете, но, как утверждают в "Никите", спасение человечества в этом смысле — менее важная задача. Добавьте к этому мощный AI и "интеллектуальную" автоматическую генерацию диалогов, и вы поймете, что поиски затерянного корабля были полной ерундой по сравнению с тем, что вам предстоит.

Другое новшество: в игре будет несколько рас, отличающихся всем — от философии жизни до техники. Политика "одна планета — одна база" списывается в утиль вместе с "посадочным" avi'шником. Посадка на планету будет "настоящей". Как, впрочем, и сама планета с ее ландшафтом, атмосферой и расположением звезд на небе. Разница между "наземными" возможностями 1-го и 2-го "Парканов" огромна. Скорее всего, в "наземной" части игры будут использованы все наработки "Железной стратегии" (см. выше). То есть — полная свобода действий в реальном времени и с максимальным реализмом.

Реализм прежде всего

Удовлетворившись производительностью нового графического "движка", Papyrus начинает серийный выпуск автосимуляторов на его основе. Следующим после Grand Prix Legends будет **Nascar 3**, вечный симулятор на службе у Papyrus. Не стесняясь откровенной тяги к наживе, разработчики серии вовсю расхваливают новое детище, выход которого намечен на Рождество этого года.

Что же свежего привнесет в жанр третья часть игры? Прежде всего это совершенно новая физическая модель, издевательства которой можно так хорошо ощутить в демонстрационной версии GPL (см. ниже). Если постараться вкратце перечислить достоинства engine'а, то получится следующий список: независимое моделирование каждого колеса, приводящее к совершенно катастрофическому поведению автомобиля; реально трехмерный физический "движок", более не приклеивающий машины к поверхности земли; наконец, новый AI компьютерных водителей. В отличие от предыдущих Nascar'ов машины обладают динамическим центром масс, который перераспределяется в зависимости от характера движения и ускорения автомобиля. Авторы приводят такой пример: если в предыдущей части игры можно было пройти любой поворот, просто сбросив газ, то в новом Nascar такой трюк не выгорит. При сбросе скорости задние колеса получают излишнюю свободу — и машина либо на время становится неуправляемой и влетает в ограждение, либо входит в неуправляемый занос. Характер поверхности также критически чувствуется на поведении автомобиля. Неровности газона могут привести к очередному заносу при излишнем нажатии на педаль газа.



Новый "движок" интересен также системой моделирования автомобиля в целом. Дело в том, что, по утверждениям спецов из Papyrus, они выделили в математической модели машины самые важные переменные, которые как раз и обеспечивают "персонализацию" любого авто. Иными словами, если замерить все необходимые показания "Жигулей" и ввести их в эту модель, то вы сможете прокатиться на своей любимой "копейке" по американской гоночной трассе.

Графика обещает быть красивой, а количество fps достойным. Основные акселераторы, то есть 3Dfx и Rendition, будут поддерживаться персонально, а все остальные — посредством Direct3D. Как и в GPL, кокпит автомобиля будет полностью трехмерным, вы сможете наблюдать за манипуляциями рук водителя, переключением скоростей и так далее.

На данный момент Papyrus планирует получить лицензию на использование трасс и имен водителей кубка Winston Cup.

Любителей сетевых гонок порадует новая схема "клиент-сервер", обеспечивающая гораздо более гибкую игру по Интернету, сети, модему.

Секретные самолеты

Game.EXE снова возвращается к однажды уже упомянутой игре **Aces: The X-Fighters** от Sierra On-Line. С выходом Red Baron 2 все силы корпорации, в том числе и рекламные, были брошены на выпуск X-Fighters. Игра будет использовать усовершенствованный "движок" от RB2 и с самого начала (!) поддерживать большинство 3D-ускорителей. Повторения конфуза с патчем под Red Baron 2 больше не хочет никто.

Тематика симулятора ясна из его названия. Осталось лишь уточнить временной отрезок — 1940-45 годы. Пользователь сможет начать полномасштабную кампанию за одну из трех стран, участвовавших во Второй мировой: США, Германию, Англию. Вполне очевидно, что Россия в этой войне не сделала вообще ничего и экспериментальных самолетов у нее никогда не было. Спрашивается, как американцы умудрились повоевать аж с самого 40 года? А вот как — они прикинулись англичанами и даже жили на Острове.





Итак, вы являетесь не только пилотом BBC, но и командиром подразделения. Вам приходится не только летать, но и немного планировать грядущие баталии. Впрочем, стратегическая часть в игре должна быть минимальной. Влияние оказывает лишь статистика ваших воздушных побед и поражений. В зависимости от этого вы либо теряете, либо набираете репутацию, или "влияние", как говорят сами разработчики. Это влияние вы можете использовать для выбивания новых самолетов, получения привилегии выбирать лучших пилотов и возможности использовать самые секретные достижения своего государства. Более того, со временем вы сможете стимулировать развитие одного из направлений — создание реактивных двигателей, бортового вооружения, конструирование самих самолетов — и даже подтолкнуть ученых к разработке катапультируемого кресла для спасения жизни пилотов.

Вполне очевидно, что Россия в этой войне не сделала вообще ничего и экспериментальных самолетов у нее никогда не было.

Гордостью авторов является система проектировки самолетов. Вы сможете буквально по частям собрать необходимый вам самолет — добавить брони, заменить двигатель, с нуля оснастить истребитель вооружением.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

Х.МОТОЛОГОМ и АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Мужчина и машина

Александр Вершинин

Grand Prix Legends

Нехорошо, конечно, обижать культовый фильм предыдущего поколения, но приходится. Grand Prix Legends от купленной Sierra On-Line фирмы Papyrus даст вам нюхнуть. Чего захотите, того и даст нюхнуть.

Вообще-то, это неправда. Если вы захотите славы, то ее вам, определенно, не видать. Остальные же удовольствия гонщика, вроде бензина, поджаренного мяска, горелой резины и даже вкусного запаха сена, всегда к вашим услугам. Потому что машину вы на дороге не удержите. Ни за что!

Свершилось

Команда Papyrus очень старалась все эти годы, и вот сумела-таки сделать Симулятор с большой буквы. Игра Grand Prix Legends действительно так хороша, какой ее живописали все игровые издания мира. И даже больше — она слишком хороша.

Во-первых, стоит отметить графику. Теперь, когда каждая игра считает своим долгом (и совершенно правильно делает) поддерживать 3D-акселератор, можно перестать тщательно описывать графические прелести того или иного продукта. Но для Papyrus это воистину достижение. Начать хотя бы с того, что у игры отличный дизайн. Чувствуется рука профессионала, причем человека со вкусом. На менюшки приятно смотреть, в конфигурации приятно копаться. Как многие уже убедились по Nascar и Indycar, программистам Papyrus такой выпендреж был не по нраву. Собственно графический engine игры сделан практически безукоризненно. Все красиво, отшлифовано и "приятно на ощупь языка". Очень чистая графика — по крайней мере ускоренный вариант игры оставляет великолепное впечатление.

Едет и летит

Единственная представленная в демоверсии трасса помогает получить лишь частичное представление о том, как будет смотреться игра в целом. Штатовское кольцо Watkins Glen на карте слишком сложным ну никак не выглядит. Зато непосредственно в кокпите гоночного автомобиля начинаешь понимать, насколько ошибочно подобное представление.

Управление машиной класса "Формула-1" образца 1967 года не имеет ничего общего с пилотированием современных болидов. И Papyrus очень убедительно доказывает это на вашей собственной шкуре.

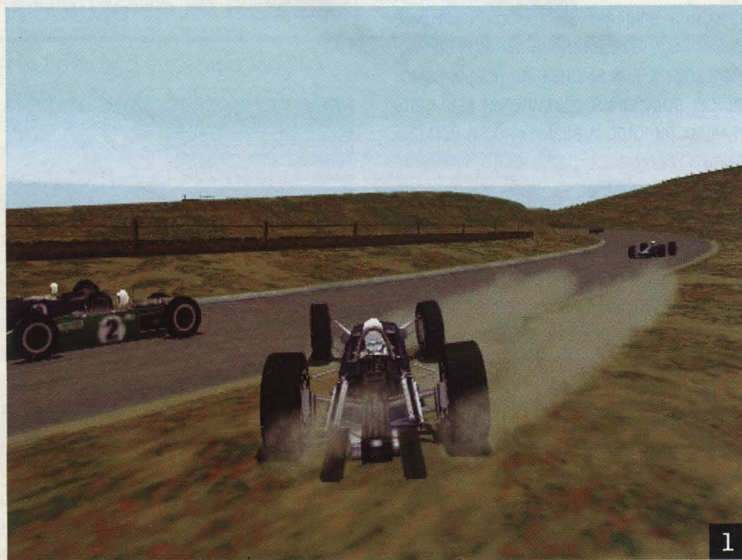
Удивление первое: трасса неровная. Речь идет не столько о многочисленных горках, скрывающих повороты, — мы говорим о кювете. Трасса, словно обычная сельская дорога, проходит по насыпи. А значит, любое отклонение от верного курса приводит к красивому полету в кювет. Видимо, в связи с этим фактом обочины в игре сделаны на редкость любовно. Здесь вы найдете все, что душе угодно: тонкую сетку, за которой толпятся зрители, большую искусственную насыпь, призванную ловить наиболее горячих водителей, и, конечно, мягкие, манящие копны сена,



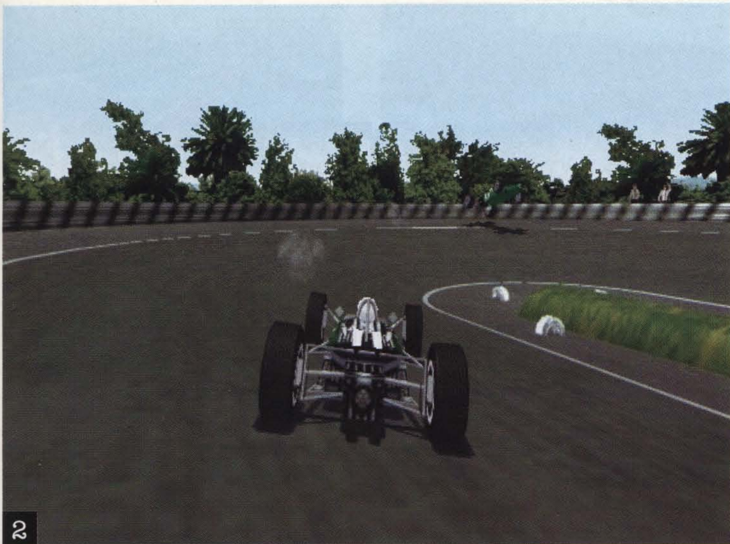
приготовленные для решивших уйти на покой. В некоторых местах трасса подстрахована низким ограждением, но подобный бонус случается не всегда. Результат — многочисленные красивые рейсы гонщиков по маршруту "трасса-обочина". Если на пути автомобиля почему-то оказывается сено, то он либо застревает в нем, либо кувырком летит дальше, лишь краем зацепив спасительный барьер. Полеты в GPL сделаны вообще отлично. Вещи, абсолютно невозможные в других симуляторах "Формулы" (вроде петли Нестерова), — дело вполне реальное в Grand Prix Legends.

Удивление второе: машина не очень любит слушаться руля на скорости. Как и обещали авторы, никаких антикрыльев в принципе не существует, а резина не имеет просчитанного компьютером протектора специально для данной погоды. Поэтому казусы случаются даже с опытными гонщиками. Помните и еще об одном: машины 1967 года не слишком уступают по мощности современным. Немного нажав на газ и мягко тронув рулевое колесо в сторону, вы слышите мелодичный скрип колес и мягкий управляемый (пока) занос. Если вы не знаете, что творите, то занос мгновенно переходит в фазу неуправляемого и завершается жуткими танцами вокруг своей оси. Если вам повезет, вы сделаете все 360 и, газанув, пойдете дальше. Но ничто не мешает вашей машине мягко приземлиться как раз на верхушке изгороди, оградительного рва или стога сена. Отдыхайте, товарищ.

К неприятному факту одиночества американской трассы прибавляется полное отсутствие оппонентов. Видимо, Papyrus просто не успела доделать AI к моменту выхода демонстрационной версии GPL. Так что "кольцевание"



1. Вы быстро привыкнете к неизбежному — без заноса далеко не уедешь.





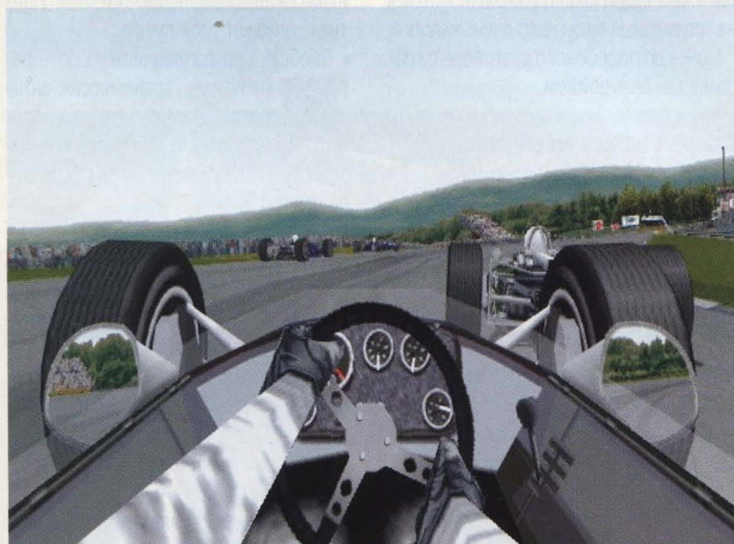
по Watkins Glen превращается в попытки развлечься. Раз за разом машина отправляется в полет, чтобы гонщик впоследствии смог на повторе насладиться своими кувырками.

К автомобилю с приязнью

Кокпиты всех гоночных машин сделаны с неподдельной любовью. Десятки мелких деталей помогут вам отличить Lotus от Brabham или Eagle. Доска приборов, зеркала, коробка выглядят очень характерно. Но главное не в этом. В первый раз Papyrus выполнила не только сам кокпит, но и пилота. Действительно, в машине сидит гонщик, и вы видите его руки — как они профессионально держат рулевое колесо, как, удерживая машину на трассе левой рукой, пилот правой переключает передачи. Да, на переключение скоростей уходит время! На какую-то долю секунды двигатель ревет с удвоенной силой, затем снова переходя на рабочий тембр. Забавная подробность: вы сможете выбрать класс, конфигурацию машины — G3, G2 и, конечно, GP. И, знаете, поведением G3 и GP действительно отличаются друг от друга. Причем не только по звучанию двигателя, но и характеристикам автомобиля в целом. Безусловно, стильный ход!

Наконец, визитная карточка Grand Prix Legends, независимое моделирование всех четырех шасси. Благодаря такому алгоритму вы чувствуете каждую неровность на трассе, любой новый поворот становится действительно новым. Безумные прыжки, правильные с точки зрения физики "повисания" на заборах и препятствиях — результат отличной работы программистов над указанной системой. Машина реагирует на каждое движение рулевого колеса — стоит только прибавить газу и резко крутануть его, как вы уходите в глубокий пируэт без надежды вскорости остановиться. Ну а если одной из осей, со всей дури, налететь на ребро оградительного заборчика, то, несмотря на невозможность повреждения автомобиля, соответствующее колесо все-таки отделяется от машины (баг!).

Управлять гоночным авто в Grand Prix Legends невероятно тяжело, но в такой же степени приятно. Неповторимые ощущения! Оценивая на "отлично" новый продукт Papyrus, можно лишь надеяться, что полная версия будет столь же великолепна. И хорошо бы разработчики доработали обещанные отклонения головы пилота, которые в этой версии игры выглядели не слишком вразумительно.



2. Кто то уже вошел в этот поворот не слишком удачно...

3. Очень похоже на подвиг Гастелло.

На спринтерской дистанции

Андрей Ламтюгов

Почему некоторым не нравятся Bethesda'овские автосимуляторы, я знаю. Bethesda должна писать RPG — все прочее является извращением.
Впрочем, многие замечания борцов с симуляторами этой уважаемой фирмы вполне справедливы. Наш век предъявляет к играм серьезные требования в плане графики. И уж конечно, машина на крутом повороте должна вести себя... как машина на крутом повороте. От этой истины не спрячешься...

Burnout: Championship Drag Racing



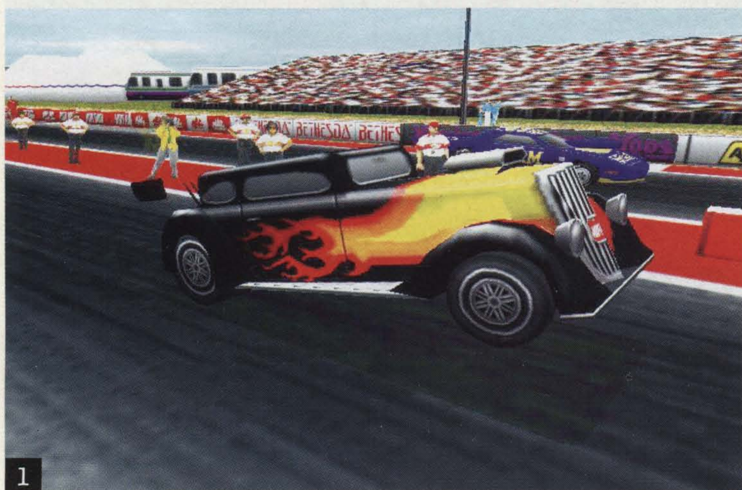
Но вот вышел новый автомобильный симулятор от Bethesda — Burnout. Указанные несовершенства были устранены. Причем довольно оригинальным способом.

Долой повороты!

Гонки в Burnout весьма своеобразны. Проблемы с поворотами решены раз и навсегда. Потому что нет больше поворотов! Потому что это такие гонки! Вся

Созданная машина существует вне рамок каких-либо соревнований, она запоминается так же, как запоминается имя геймера...

трасса абсолютно пряма, и длина ее составляет около полукилометра. Две машины берут с места в карьер, пролетают дистанцию, потом — хлоп! — выпускают тормозные парашюты. Все, приехали. Именно эта схема и называется "Drag Racing".



1. "Форд" 32-го года издания, переделанный в стиле "Hot Rod", легко "делает" нечто молодое и синее на заднем плане.

Все вышеописанное имеет два последствия. Во-первых... да, да, не надо вписываться в повороты (хотя рулить все же приходится) и, как следствие, не надо моделировать это дело. Во-вторых, крайне небольшие размеры окружающего мира существенно упрощают его отрисовку. Графика в Burnout, конечно, не выбивает "десятку", но смотрится вполне приемлемо.



Есть и еще один положительный момент: благодаря таким правилам смотреть на трехмерные виды надо очень недолго.

Но — до подробного разговора о графике мы еще дойдем.

Глазами истину не увидишь

Как и было указано в симуляторных новостях месяца четыре назад, спектр машин, выбираемых для такого спринтерского заезда, весьма обширен. Причем среди них попадаются такие, от которых, судя по их виду, трудно ожидать сверхскоростей. "Форд" сороковых годов, "Шевроле" пятидесятых (смахивает на старую "Волгу")... одним словом, довольно оригинальные попадаются вещи. Как же они ездят?

Вот здесь и раскрывается подлинная суть Burnout. Трасса — это не главное. Проехать полкилометра, вдавив педаль газа в пол, и дурак сумеет. Главное происходит в гараже.

Созданная машина существует вне рамок каких-либо соревнований, она запоминается так же, как запоминается имя геймера, ее можно совершенствовать беспредельно.

Нельзя сказать, что выбор кузова вообще не играет роли. Кузов имеет определенный вес, а его форма влияет на аэродинамическое сопротивление. Старенький "Форд", который, наверное, еще динозавров помнит, после соответствующей доработки может стать опасным соперником, но обтекаемый "Понтиак" покажет себя лучше.

Вообще, при регулировке любого параметра (двигатель, трансмиссия, антикрыло, колеса etc.) можно поступить двояко: либо выбрать что-то реально существующее и смоделированное в игре, либо указать опцию "Custom" и настроить все параметры вручную. Для достижения по-настоящему высоких результатов необходимо предпочесть второй вариант.

Взять, к примеру, настройку двигателя. Кто играл в F1 Racing Simulation, помнит: имитация была сверхдетальной, но движок регулировался всего одним "баром". Здесь все куда интересней.

Мотор описывается примерно двумя десятками различных параметров, включая даже используемое топливо (бензин? метанол? сжиженный газ?).





Результаты варьирования этих параметров отражаются на специальной диаграмме, по которой легко определить, насколько мощным получилось устройство.

Существенную помощь оказывает система телеметрии, фиксирующая все показатели работы устройств на трассе. Это особенно помогает при оптимизации коробки передач.

"Полировать" машину таким образом нужно до начала гонок. В ходе гонок ее можно перестроить, но нельзя испытать. Каждая трасса имеет свои, строго индивидуальные характеристики (даже при том, что она очень короткая). Есть смысл заранее создать и сохранить набор соответствующих установок, благо Burnout позволяет это сделать.

Сам процесс довольно увлекательный. Хотя есть и мелочи, которые его омрачают. Об этом — чуть позже.

Самая короткая часть игры

Да, самая короткая. И чем успешнее вы играете, тем короче она будет. Секунд семь-восемь. Если не считать времени выкатывания на старт.

В игре присутствуют много разных классов этого соревнования. В некоторых вообще не надо бороться за скорость машины, а просто указать — за какое минимальное время вы сможете одолеть дистанцию. На старте вам (или сопернику) дадут фору. Победить — значит, приехать, отстав от заявленного времени на минимально возможный срок (отставание должно быть меньше, чем у противника). Опережение засчитывается как проигрыш. Странные правила.

А вот класс Heads Up — другое дело. Кто быстрее, тот и прав!

Вид изнутри кабины отсутствует. Не жаль. Так тоже ничего. По графике 3D-ускоренный Burnout не сильно уступает акселерированному "Кармагеддону" (если уступает вообще). Дым из-под колес, летящие обломки... Нормально, Александр!

Хотя мы едем по прямой, рулить надо. Машина никогда не направлена точно параллельно трассе. А наезд на разделительную линию или малейшее касание ограждения караются мгновенной дисквалификацией. Кстати, некоторые машины на скорости ведут себя довольно неустойчиво. Джойстик по оси X нужно перемещать легчайшими движениями. И пореже. Обидно вырваться на старте вперед и все же проиграть заезд из-за такой мелочи.

Заезд, как и отмечалось, — дуэль двух машин. По ходу чемпионата программа изображает красивое бинарное дерево — кто играл и кто прошел на следующий этап.

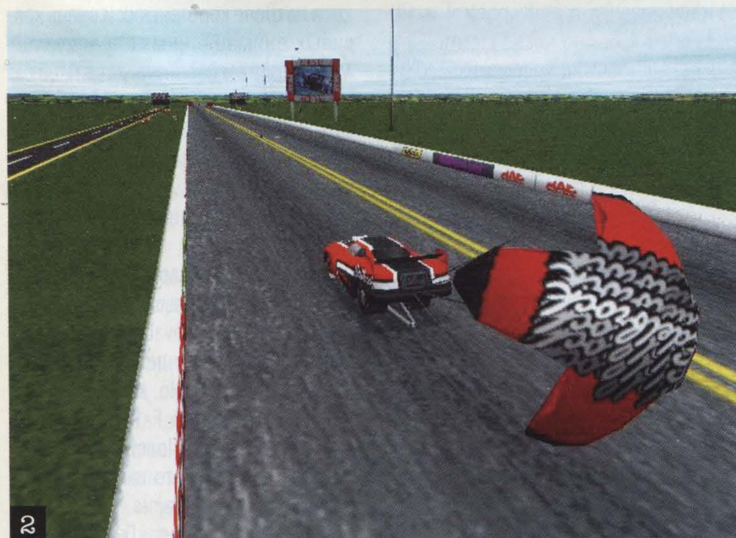
Но самое главное, повторюсь, вот что: победа куется не на трассе, а в гараже.

Они мешают нам жить

Недостатки относятся, ясное дело, к самой главной части игры — настройкам машины. Интерфейс на редкость неудобен (особенно в том, что касается ввода разных цифровых значений). Окошечки мелкие. Разрешения 640x480 явно не хватает для полноты восприятия. Неудачен сам дизайн — в сравнении, скажем, с той же F1 Racing Simulation. Настройкам явно не помешало бы наличие большого help'а — уж очень они профессиональны.

И эти звуки, знаете ли... Выдвижение меню сопровождается неприятным вжиканьем, которое довольно скоро начинает раздражать. Аудиофон гаража состоит из различных автомеханических звучков, которые выбирались по принципу максимального воздействия на уши. Тонкий мыслительный процесс проходит под истерический визг металла, разрезаемого дисковой пилой, и рев истязаемых двигателей, с которых предусмотрительно сняли глушители.

Но в целом игра оставляет положительное впечатление.



2. Так тормозят настоящие драгстеры!



3. Вы думаете, что умеете ездить на гоночных автомобилях? Попробуйте.



Burnout — это медленное, вдумчивое указание разных циферок в окошках. Уйма времени уходит на глубокомысленное чесание в затылке.

Оригинальный результат

Burnout — вещь парадоксальная. Любой симулятор — это рывки джойстиком, судорожные попытки нажать разом на тридцать клавиш, головокружение от мелькающих на экране земли и неба.

Burnout — это медленное, спокойное, вдумчивое указание разных циферок в окошках. Уйма времени уходит на глубокомысленное чесание в затылке.

И иногда действительно наступают те семь-восемь секунд, в течение которых надо до предела отдавать от себя ручку джойстика. А потом опять — размышления, сомнения...

И тем не менее это симулятор. Причем не самый плохой.

P.S. Последнее замечание. Перед запуском под Win'95 лучше отключить screensaver'ы. Подальше от греха...

Burnout: Championship Drag Racing

Разработчик	**MediaTech West**
Издатель	**Bethesda Softworks**

Резюме

Довольно оригинальный и в целом неплохо выполненный гоночный симулятор.

Системные требования

ОС	**Windows 95/MS-DOS**
Процессор	**Pentium 75**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: TCP/IP, локальная сеть, модем, нуль-модем
- 50 Мбайт на HDD
- Рекомендуются джойстик и 3Dfx

Рейтинги

Графика	**80%**
Звук	**55%**
Сюжет	**75%**

Интересность

80%

Двуглавый "Орел"

Андрей Ламтюгов

Итак, очередной продукт Jane's Combat Simulations. На этот раз симулятор истребителя F-15E Eagle. Когда наш брат рецензент получает подобные игры, то становится уместным словесный оборот "выпала честь". Хардкорные "симулянты", "пропеллерные головы" — называйте, как хотите, — ждали F-15 долго и с нетерпением. В этом кругу очень хорошо осознают, какой результат может дать такое сочетание: с одной стороны — Jane's Combat Simulations (тут все всем и так ясно), а с другой — Энди Холлис (F-19 Stealth Fighter, F-117, F-15 Strike Eagle...). Обычно называют три игры, серьезно претендующие на звание "Авиасимулятор-98": F-16 Falcon 4 от MicroProse, Su-27 Flanker II (Eagle Dynamics/Mindscape/SSI) и F-15 от Jane's Combat Simulations. Один будет бог весть когда, другой на подходе, а третий... Одним словом, результат лежит перед нами. Выпала честь. Что ж, приступим.

Все джейнсовские игры по дизайну и идеологии можно разделить на две части. В первую войдут серия ATF, NATO Fighters и 688. Во вторую — все "Лонгбоу".

По логике вещей, F-15 должен был войти во вторую группу. Но, как ни странно, находится где-то посередине...



1. Местность кажется немного плоской, но так и должно быть.

F-15

Предмет обсуждения

Таковым является последняя модификация тактического истребителя F-15 — F-15E. По сравнению с базовым образцом его авионика существенно усовершенствована. Значительно расширен потенциал "воздух-земля", хотя спектр оружия и не сравним со спектром, например, "Хорнета". Одним словом, весьма удачный объект для создания имитатора.

Подходящими конфликтами оказались исключительно ближневосточные. В качестве противников выступают Иран (там произошла новая исламистская революция, совпавшая по времени с новой же войной в Корее, — так что большая часть американских ВС уже при деле и злобным исламистам становится трудно помешать завоевывать Ближний Восток) и Ирак (без комментариев).

Завязка есть. Как развивается действие?

Дорога в небо

Мотолог как-то молвил, что настоящая аркада должна управляться тремя клавишами. Или двумя, не помню уже. Он же ввел в обиход термин "антисимулятор".

В таком случае F-15 можно считать антиаркадой. По моим подсчетам, количество управляющих клавиш в нем (в комбинациях с shift, control и alt) равняется 156. Это число могло быть раза в полтора больше, но разработчики, видимо, сами несколько оторопевшие от такого поворота дел, вынесли существенную часть управляющих воздействий на приборную доску (и, соответственно, мышь). И не только на доску: при указании цели для пуска "Мейверика" нужно ткнуть мышкой в HUD — оцените. Все это довольно неудобно, но другого выхода нет.

Впрочем, я несколько сгустил краски. В F-15 наличествуют два режима управления: professional и casual. Второй режим упрощенный и, следовательно, клавиш в нем несколько меньше... всего штук 130. Пожалуй, мы несколько погорячились, заявив в разделе ново-



стей, что управлять "Орлом" в упрощенном режиме будет не сложнее, чем знаменитым Retaliator'ом.

Надо отметить и положительный момент: при желании не так уж и трудно освоить это хозяйство. Система сложна, но вполне логична.

Главное из чувств

Для летчика это зрение. Как выглядит F-15 (игра, а не самолет)?

Вообще, весь его дизайн очень не похож на традиционный джейнсовский. К моему удивлению, резко изменился стиль intro (как мы помним, в intro предыдущих игр всячески обыгрывалась тема кегельбана, где рассматриваемый объект метал шары, а роль кегель исполняла российская боевая техника). "Вводная" F-15 напоминает видеоклип MTV: "живое" видео, наложение изображений, очень много склеек и неестественные цвета. Музыка больше подходит к бронетанковому симулятору.

Всевозможные меню разворачиваются на фоне коротеньких и очень красивых анимационных фрагментов. Музыка, хоть и "бронетанковая", но сама по себе весьма недурна. Можно сказать, что по части неигрового интерфейса F-15 — самая красивая из джейнсовских игр.

Хорошо, а как дело обстоит в полете?

В неускоренном варианте F-15 по качеству графики больше всего напоминает F-22 Raptor (NovaLogic), хотя и уступает ему по части детальности трехмерных объектов. Но, конечно, нужно помнить о том, что F-15 топографически достоверен. Полеты через Персидский залив — это именно полеты через Персидский залив.

Ускоренный вариант... Графика в нем









смотрится именно так, как и должна смотреться. Симпатичный filtering. Красивый дым, взрывы и огненные следы за падающими самолетами. Особенно запоминаются белые фонтаны — когда бомбы или ракеты попадают в воду. Правда, до "Лонгбоу-2" немного не дотягивает, но и так неплохо.

Общий момент — недостаток текстур на вашем "Орле". Конечно, это полностью соответствует реальности, но все же серый самолет с несколькими черными буквенными маркировками

Учебные миссии действительно просты и понятны, они объясняют те самые вещи, овладев которыми, сможешь разобраться и со всем остальным.

смотрится не очень выигрышно. Невольно вспоминается первый "Команч", камуфляж которого был дикой расцветки — ярко-зелено-оранжево-белой — но смотрелся потрясающе.

Самый серьезный недостаток звукового оформления — шум двигателей. Мягко говоря, непохоже.

Авиагоризонт — и то, что вокруг него находится

Центральная часть экрана F-15 — действительно авиагоризонт. Шарик очень симпатично вращается. Главное меню расположено вокруг него, в разноцветных секторах. Я же говорю — весь дизайн а-ля MTV.

Основные составляющие: training, single, multi, campaign — все, как положено.

Учебные миссии действительно просты и понятны, они объясняют те самые вещи, овладев которыми, сможешь разобраться и со всем остальным. Воздушные и наземные цели, неуправляемое и управляемое оружие, дозаправка в воздухе, основные элементы авионики, использование ведомых... Очень неплохо.

Single — он и есть single. Но надо отметить наличие редактора миссий. Вещь немаловажная для организации различных сетевых контестов.

И, наконец, кампания. Фундаментальность подхода чисто джейнсовская. Если вы начинаете кампанию, то увидите не просто очень длинный список реально существующих авиакрыльев и эскадрилий, из которых они состоят (не говоря уже об эмблемах), к этому великолепию прилагаются еще и справки о боевом пути каждой эскадрильи.

Кампания, как ни странно, состоит из серии "консервированных" миссий. Пока не пройдешь очередную, дальше не пустят. Однако в ней присутствуют такие элементы, как расход/восполнение боеприпасов, самолетов и личного состава.



Дорога в небо-2: приехали

По части миссий особых изысков в F-15 нет: CAP (Combat Air Patrol) и удары по наземным целям. Одиночных миссий не бывает, на задание отправляется как минимум пара машин. Но чаще всего речь идет о крупномасштабной операции, в которой задействованы другие истребители, штурмовики, вертолеты, самолеты ДРЛО и воздушные заправщики. В ряде случаев необходима координация действий разных звеньев: например, "Хорнеты" делают проход во вражеской ПВО (F-15E при всех своих достоинствах не несет ракет HARM), а ваше звено, вооруженное "Мейвериками" и всевозможными бомбами, выходит на объект, подлежащий уничтожению.

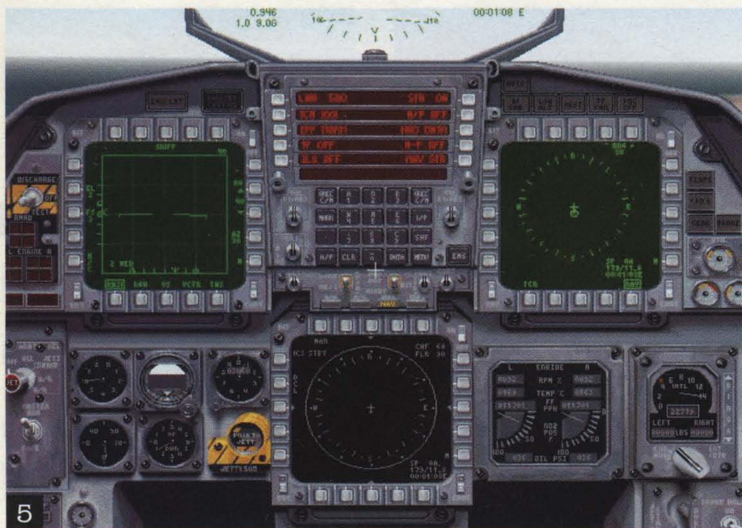
С самого начала вы назначаетесь командиром звена, а значит, можете выбирать боевую загрузку подчиненных и отдавать им приказы в бою. Кстати, о приказах: вы имеете в своем распо-



2. Приборы в "виртуальной кабине" рельефны и трехмерны.

3. Полет в облаках.

4. Кадр из intro.







ряжении целых два канала радиосвязи — один для разговоров с ведомыми, другой — для общения с АВАКСом, аэродромными диспетчерами, самолетами-заправщиками и всеми прочими.

Очень симпатичный дизайн, хорошая графика in-flight (особенно в 3D-ускоренном варианте), относительно неплохое звуковое оформление...

Самая сложная процедура — это, безусловно, дозаправка в воздухе. Тут еще играет роль невозможность нормально крутить головой. Напомню, что стандартное расположение разъема для жесткой штанги заправщика KC-135 находится у F-15 где-то на спине — вы не увидите, как она туда втыкается... вы вообще почти ничего не увидите! Даже если сумеете осуществить успешный заход. В конце концов "Джейнс" сжалилась над народом: теперь даже в самом реалистичном режиме можно заправляться автоматически. Правда, автоматическая заправка сделана немного хуже, чем в ADF: там ясно чувствовалось, что маневр выполняется очень умным автопилотом. Здесь же ощущение такое, что ваш самолет подтаскивает к штанге некая невидимая рука.

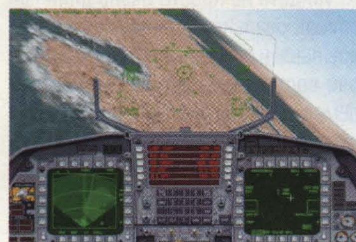
Бой. Существенную помощь оказывает ваш второй пилот. Во-первых, он активно комментирует происходящее (именно от него вы узнаете, что бомбы легли нормально, сбитым оказался тот самый самолет, а в данный момент нужно выбрасывать тепловые ловушки, а не дипольные отражатели). Во-вторых, помогает его кабина (особенно стоящие в ней дисплеи). Здесь технология такая же, как в "Лонгбоу": настроить все пять штук на разные режимы и время от времени перескакивать из кабины в кабину.

Надо отметить и хорошо реализованный режим "padlock". Правда, он не вполне реалистичен (башкой можно крутить, как пропеллером; вспомним "Фланкер", в котором перегрузки существенно затрудняли движение головой). Но зато в F-15 padlock никогда не срывается и восстанавливается, если на короткое время выйти из него (например, чтобы полюбопытствовать, не врежемся ли мы сейчас в землю). Кроме того, виртуальная кабина весьма детализирована, поэтому в padlock пространственная ориентировка теряется реже, чем в том же "Фланкере".

Теперь несколько замечаний, касающихся ближнего маневренного воздушного боя.

Несмотря на общую навороченность авионики, в режиме "expert" пуск ракет "воздух-воздух" как с малой, так и со средней дистанции проблем не вызывает. В режиме, аналогичном нашему "БВБ", есть автозахват (действительно, почти как в Retaliator), а в "ДВБ" достаточно указать курсором мыши на радарную отметку и дождаться, пока дистанция сократится до пусковой.

Применение оружия по наземным целям выглядит достаточно стандартно. Единственный интересный момент — уже отмечавшееся указание цели мышкой непосредственно на лобовом стекле. Это требует сноровки, поскольку почти все мы правши и, как следствие, джойстик держим в правой руке. А держать одной рукой джойстик и мышь неудобно...



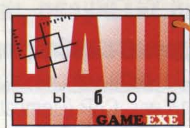


Звездочки на борту

Да. Действительно претендент. Случай интересный: недостатки есть, причем серьезные, но почти все они — логическое продолжение достоинств. Неудобное управление? Это максимум того, что можно выжать из клавиатуры, джойстика и мыши. Относительно медленно загружается, полная инсталляция требует под 500 "мег"? Зато почти настоящий Персидский залив и почти настоящий F-15. Слабоват в маневренном бою? Все претензии к "МакДоннел-Дуглас", разработчики всего лишь копировали ее творение. И так далее.

А в целом — очень симпатичный дизайн, хорошая графика in-flight (особенно в 3D-ускоренном варианте), относительно неплохое звуковое оформление. Высочайший уровень достоверности. Плюс сетевые возможности.

"Наш выбор". Сейчас. И многочисленные оглядки в следующем январе, когда наступит время очередной раздачи слонов.



F-15

Разработчик	**Jane's Combat Simulations**
Издатель	**Electronic Arts**

Резюме

Первый реальный претендент на титул "Авиасимулятор-98"!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (с 3Dfx) или **Pentium 166**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX, модем, нуль-модем
- 35 Мбайт на HDD + 40 Мбайт для swap-файлов
- Джойстик (обязательно)

Рейтинги

Графика	**92%**
Звук	**77%**
Сюжет	**90%**

Интересность

90%

5. Так выглядит приборная доска. Точнее, ее часть.

Последний из "Абрамсов"

Андрей Ламтюгов

M1 Tank Platoon II

Пожалуй, не найти уже человека, который не знал бы, что такое "Абрамс". Конечно, на данный момент виртуальных "Абрамсов" в природе существует чуть меньше, чем, скажем, виртуальных F-16, но этот разрыв неуклонно сокращается.
Впрочем, очень может быть, что ситуация изменится. Последний "Абрамс" оказался таким, что продолжать серию, по-видимому, уже бессмысленно. Достаточно сказать, что он был исполнен фирмой под названием MicroProse. И называется M1 Tank Platoon II.

Как и все хорошие игры, M1TPII вобрал в себя все лучшее, что было создано в данной области до его появления. Разберемся со всем по порядку.

...И что же они увидели?

Идея игры довольно проста. Посадить геймера в "кресло" командира танка с возможностью переключения на место наводчика.

По трехмерным моделям M1 уступает "Лонгбоу-2" только в двух моментах: нет динамического освещения, нет прозрачных элементов конструкции.

Придать ему еще три танка, чтобы в сумме получился взвод. Усилить этот взвод (иногда еще одним танковым взводом, иногда с помощью БМП "Брэдли", иногда еще как-нибудь). Дать возможность вызывать время от времени артиллерийский огонь или поддержку с воздуха. И поставить цель: сжечь все, что движется в отмеченном на карте квадрате.



1. Демонстрируется лазерный дальномер.

Такое уже было? И да, и нет.

По концепции M1 более всего похож на своего тезку — iM1A2. Настолько же сильный стратегический элемент. Очень схожая схема взаимодействия танковых взводов с пехотой, артиллерией и авиацией. Примерно такие же принципы постановки боевых задач.

Но.

Гораздо сильнее обучающая система. Куда лучше разработаны правила динамических кампаний. По-другому ведется "работа с людьми".

И самое главное — уровень графики неизмеримо выше.

Кстати, о графике. А заодно и о звуке.

Танк — штука красивая

Конечно, нужен 3D-акселератор. Можно и без него, но...

По трехмерным моделям M1 уступает "Лонгбоу-2" только в двух моментах: нет динамического освещения, нет прозрачных элементов конструкции (впрочем, второе бронетехнике явно ни к чему). А вообще... Кажется, что танк можно потрогать — и на пальцах останется пыль. Ландшафты очень хороши, хотя земля со сглаженными текстурами ничего особенного из себя представлять не может. Здесь скриншоты говорят сами за себя.

Звуковые эффекты на высоте. Четко различаются "голоса" разных видов оружия. Достойная "бронетанковая" музыка.

Все меню разворачиваются на фоне "живого" видео. Вещь не новая (а здесь к тому же не самого высокого качества), но смотрится очень приятно.

Недостатки есть. Но достоинств они не перекрывают.

Карта как главная часть симулятора

Как в любом реалистичном танковом симуляторе, в M1 командир занимается в основном принятием тактических решений (хотя может при желании и пострелять). Теоретически, сражение можно выиграть, ни разу не глянув в командирский прибор наблюдения. Таким образом, этот текст должен был занять место в разделе стратегий, если бы не...



2. На расстоянии даже такой дым выглядит неплохо.

...Теоретичность вышеуказанной возможности. Экипаж в пределах своей самостоятельности почти наверняка двинется не туда и стрелять будет не по тому. Принимать личное участие придется, можете не сомневаться.

...Тщательнейшая проработка чисто симуляторных элементов.

Об этом мы поговорим чуть позже. А пока — тактика.

Общий смысл любой миссии M1 (кстати, миссии каждый раз генерируются заново) — прибыть в указанную точку карты, причем прибыть так, чтобы на этой карте никаких врагов не осталось. Костяк всех дружественных сил — ваш танковый взвод. Можно потерять все, что к нему придано, включая дополнительные танковые взводы, и ничего особо плохого не случится, но уничтожение этих четырех танков означает конец миссии, а в режиме кампании — поражение в войне (что довольно странно).

Для успешного решения задачи надо правильно выбрать маршрут движения (самая короткая дорога далеко не всегда является самой легкой), указать экипажам тактику действий при встрече с противником (наступать на его позиции, обстреливать издалека, обходить) и определить боевые порядки взводов (в M1 присутствует прекрасный обучающий курс, где очень наглядно объяснены



3. Движения людей достаточно естественны.

относительные преимущества и недостатки колонны, косого клина, строя фронта и прочих).

Определились? По машинам!

Интерактивный ужас

Американцы в "Абрамс" не верят. Они в него веруют. Первое, к чему вам придется привыкнуть, — 3-4-кратное численное превосходство противника. Причем только по единицам на поле боя, без учета артиллерии и авиации. Достаточно редкое явление для хорошего симулятора. Так что воевать вам придется исключительно уменьем. Стандартная постановка задачи — силами взвода уничтожить бронетанковый батальон. Неплохо...

Впрочем, создатели игры дали "Абрамсу" фору: дальность эффективного действия его пушки превосходит дальность действия пушек противника. Таким образом, тактика сводится к созданию условий, в которых это преимущество может использоваться. В идеале, "Абрамсу" нужно поле боя, гладкое, как стол, — чтобы ни один мерзавец не спрятался в складках местности. В жизни такого не бывает, и врагам это на руку. Овражки и холмы — идеальное место для засад. Засады вам будут устраивать по всем правилам военного искусства. Их общая черта — если попал, уже не выберешься. На малых дистанциях количество побеждает качество. Так что лучше осторожничать.

Интересный момент: единичное попадание противотанковой ракеты далеко не всегда уничтожает танк (пожалуй, M1TPII — первый симулятор, в котором присутствует такой нюанс). В принципе, это правильно: против кумулятивных боевых частей таких ракет придумано много разных хитростей. Противник это знает. Первый признак того, что не все идет по плану, — в головной танк с разных сторон одновременно врезается пять-шесть ракет. Через короткое время — еще столько же. Обычно такой подход себя оправдывает.





5. "Харриер". Вообще-то, его кабина непрозрачна.



Артиллерия также работает с эффективностью меньшей, чем та, к которой мы привыкли. Огонь 155-миллиметровых гаубиц по позиции БМП может вовсе не причинить врагу ущерба.

Поддержка с воздуха. Вертолеты лучше самолетов. "Тандерболт" (или "Харриер"), выпустив пару ракет, начинает крутиться над полем боя, время от времени стреляя из пушек, и в конечном итоге оказывается сбитым. "Апач" или "Кобра", напротив, зависают, поражают цели одну за другой, а израсходовав ракеты, барражируют на безопасном удалении от неприятельских ЗРК, давая информацию о положении противника. Правда, им нельзя указать цель, которую нужно поразить в первую очередь, так что стреляют они по чему попало.

Американцы в "Абрамс" не верят. Они в него веруют. Первое, к чему вам придется привыкнуть, — 3-4-кратное численное превосходство противника.

Кстати, из крупнокалиберного пулемета "Абрамса" можно сбить Су-25. Даже в такой игре.

Все это имеет интересный результат. Как правило, миссия завершается либо победой с незначительными потерями, либо полным разгромом. Промежуточные результаты (победа с тяжелыми потерями) относительно редки. Это является прямым следствием принятия правильного/неправильного тактического решения.



4. Между прочим гусеницы вращаются...

За пределами Killing Zone

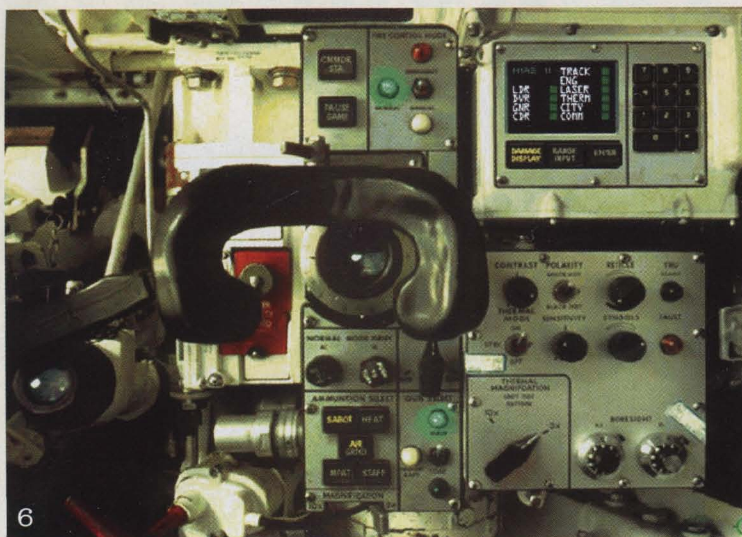
Вообще, в M1 есть много чего. Начиная с видеороликов, рассказывающих о танке. Оказывается, именно "Абрамс" был первым в мире танком с газотурбинным двигателем (а я-то, дурак, думал, что Т-80 — его приняли на вооружение на четыре года раньше "Абрамса"...). Оказывается, даже самая первая модификация — M1 — была "лучшим танком в мире" (то-то его пришлось сразу модернизировать до M1E1 — другая пушка, другая схема бронирования, и даже это было не то, что надо, еще через четыре года вышла новая модификация — M1A1). Но ролики смотрятся симпатично.

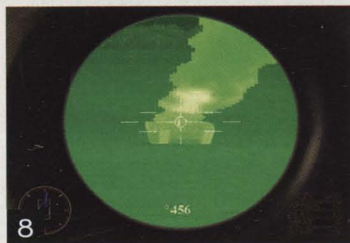
Два учебных курса. Некоторые миссии направлены именно на выработку навыков в стрельбе. Надо помнить, что "Абрамс" не истребитель. Если вы заняли место наводчика, забудьте про понятие "target lock". Упреждение берется вручную. Правда, угол возвышения устанавливается автоматически, баллистическим вычислителем, в зависимости от того, что покажет лазерный дальномер.

Другая серия миссий точно моделирует все происходящее на поле боя. Причем без малейших упрощений. Вся разница заключается в том, что при поражении не гибнет личный состав — экипажи вашего взвода.

Кампании, компании и Companies

Игра начинается с формирования взвода. Попросту говоря, вам дают шестнадцать человек. Каждый из них имеет определенный профессиональный уровень и воинское звание. Да-







лее все происходит довольно оригинально: по мере выполнения миссий вы получаете очки двух типов — promotion points и award points. Они расходуются на приобретение воинских званий и наград (да-да, именно так!).

Что ж, мы имеем дело с первым серьезным претендентом на титул "Наземный симулятор-98". Хорошее оформление, реалистичность на уровне...

"Серебряная звезда" стоит 16 очков. Есть 64 очка — можно наградить, например, всех командиров "Серебряными звездами". Или вручить кому-то одному "Медаль почета" (она стоит 64 очка). Примерно та же ситуация с новыми званиями.



M1 Tank Platoon II

Разработчик	**MicroProse**
Издатель	**MicroProse**

Резюме
Лучший из вышедших в последнее время симуляторов "Абрамса" и один из лучших танковых симуляторов вообще.

Системные требования

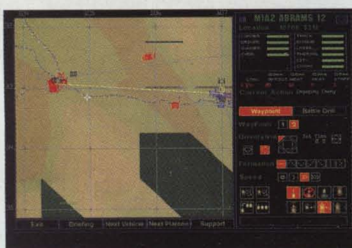
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (200 рек.)
Память	**16 Мбайт** (32 рек.)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 640x480x256**

Дополнительная информация
- Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX, модем, нуль-модем
- Рекомендуется 3D-акселератор
- 200 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**91%**
Звук	**85%**
Сюжет	**87%**

Интересность
91%





Есть еще один интересный момент. По логике вещей, вы должны занимать место командира первого танка. Но это не так. Вы — некий незримый дух, витающий над взводом. Если первый танк будет подбит и экипаж погибнет, то вы по-прежнему будете отдавать команды. Но вот занять место в башне уже не сможете — остаток миссии придется любоваться на карту или "вид со стороны".

В отличие от многих игр один и тот же взвод может участвовать и в single mission, и в campaign.

Среди single mission присутствуют и исторические: как мы помним, "Абрамс" успел засветиться в "Буре в пустыне" (правда, там речь шла о более ранней его модификации).

Кампании полностью динамические, правда, они развиваются немного странно. Как положено, вы отвечаете только за один участок фронта. Если дела идут хорошо, то вы будете наступать при любых обстоятельствах. Даже если у соседей приключился прорыв, который (как подсказывает логика) нужно ликвидировать. Гибель взвода, как отмечалось, означает мгновенный проигрыш войны.

Да, но...

Игра очень хорошая, спору нет. В нее хочется играть. Но без недостатков, ясное дело, не обошлось.

Графика. Очень симпатично. Но дым и пламя... Пикселизация портит впечатление очень сильно.

AI. У противника работает в целом нормально (хотя супостаты отличаются редким неумением вызывать артогонь по движущимся целям). А вот у своих... AI часто "заклинивает" на пограничных ситуациях, когда он не может решить: то ли продвигаться дальше по маршруту, то ли вести огонь, — и в результате не делает ни того, ни другого. Другой вариант — бесконечные перезаряжания орудия разными типами снарядов и постоянные движения башней, что означает творческие муки при выборе цели (как можно догадаться, в процессе этих мук пушка молчит).

И, наконец, накладки фактические. О них уже упоминалось. Свою боевую технику американцы превозносят до небес (и с той же энергией "опускают" российскую), но такого я еще не встречал (применительно к симулятору, претендующему на сверхдостоверность). Накладок немного, но цинизм... Замечу одно: не случайно, что знаменитый вопрос "Excuse me, do you have a CD-ROM drive?" задал нашим милым дамам именно представитель MicroProse.

Yes, we have! И подкалиберным под башню!

Objectives Achieved!

Что ж, мы имеем дело с первым серьезным претендентом на титул "Наземный симулятор 1998 года". Оформление очень хорошее, реалистичность на уровне, multiplayer наличествует, помощь в освоении предусмотрена (и само освоение — процесс не столь ужасный, хотя сноровка, конечно, нужна).

Есть, правда, и другое мнение. "Лучший танковый симулятор в истории" — как вам?

Но, пожалуй, не стоит бросаться такими фразами. Надо подумать...



6. Рабочее место наводчика.

7. Танки стоят на месте — пыльных следов нет.

8. Вот если бы не этот дым...

R P G

Ancient Evil



Эта игрушка навевает самые ностальгические воспоминания по ушедшим восьмидесятым. CGA-мониторы, игры на дискетах и пора расцвета компьютерных РПГ.

Quest for Glory 5



Добрая Sierra также покажет вам новые красивые задники, которые будут видны в полной версии игры. О боже, они скроллятся налево и направо!

Hexplore



Нет, этого решительно нельзя было предвидеть. Все мало-мальски приличные ролевые игры в наше время получают сумасшедшую раскрутку — о них упорно пишут журналы, их названия на устах у фанатов. А тут такое — Hexplore от скромной, но обаятельной французской Infogrames, *почти убийца Diablo*. Потрясающе!

109 111 112

Александр "Скар" Вершинин

Шеф сказал: "Без отсебятины и про отдел!" Получайте же.

Скучно, очень скучно в РПГ-отделе горячим финским парням. Западные разработчики в который раз отказались давать интервью — верным остался лишь господин Музика. К несчастью, он отвернулся от моего отдела после признаний в любви к Hexplore. И пошел самый ролевой в журнале автор, палимый жарким весенним солнцем, побираться по вражеским отделам: по обыкновению аркадному, зачастую симуляторному и запретно-стратегическому. Прорыв в квесты не произошел в силу отсутствия X-Files. Последних нет и в видеокассетном виде, что отнюдь не помогает развеять вселенскую скуку. А потому остается лишь осматривать куски будущих игр и проходить Warhammer: Dark Omen. Ах, да! В UO на сервере Catskills был бодро зачат новый герой. Разумеется, потратив три дня на его тренировку, я с удивлением обнаружил, что лаг на старом сервере, Lake Superior, рассосался. Ревность — великая штука.

P.S. Жаль, что нельзя снова написать про погоду... Есть что сказать!



Обратная связь

Время, когда особо удачные игры для PC переделывались под приставки, кажется, начинает проходить. Теперь игры изначально создаются как для персональных компьютеров, так и для консолей. Символизируя крепнущие отношения между двумя платформами, начинается обратный "отток" игр. С приставок портируются fighting'и и не только. Компания Squaresoft планирует выпустить на PC седьмую часть своей знаменитой RPG Final Fantasy.





Точнее, воистину знаменитой **Final Fantasy 7** еще только должна стать — до сих пор о существовании игры знали лишь владельцы приставок. При этом все семь частей видели только сами японцы, выпустившие за пределы своей суверенной территории, кажется, всего три или четыре игры.

Япония — странное место. Жизнь в стране суши, саке и якудзы весьма отличается от общеизвестных европейских и американских стандартов. К счастью, к мультипликационному творчеству японцев все давно уже привыкли — смирились.

Так вот, в новой ролевой игре не будет привычного средневекового мира, равно как и стандартного набора монстров — орков, эльфов, гномов. Японцы предпочитают нечто урбанистическое. Желательно присутствие злой корпорации, которая планирует посадить за свои станки людей со всего мира. Легко догадаться, что подобная идея используется и в Final Fantasy. Нехороший консорциум на этот раз пытается завладеть некой мистической субстанцией, которая поддерживает жизнь на планете. "Гринпис" может быть доволен: жестокая, кровавая борьба ведется против агрессивных мутантов во имя спасения травки (не той травки, о которой вы только что подумали), птичек, зверушек и человечков.

Ваша партия может состоять из трех героев (хотя вообще-то их четыре). По идее, вы не сможете выбирать — все они приходят к вам сами. Состав политкорректен: два мальчика, две девочки, которые временами подменяют друг друга. Один из мальчиков любит одну девочку, вторая была знакома с ним с детства. Пока троица копается в своих чувствах, четвертый член команды наверняка влюбится в кого-нибудь из них. Осознайте сразу: Final Fantasy 7 — это *приставочная японская* игра со всеми вытекающими последствиями. Среди них большие голубые глаза героев, сюжет, напичканный воспоминаниями, утерянными или обретенными, отягченный обнаружением родственников и просто спонтанными переживаниями. Все это выливается на экран, сопровождаемое соответствующими действиями полигональных героев и обширной текстовой поддержкой.

Осознайте сразу: Final Fantasy 7 — это *приставочная японская* игра со всеми вытекающими последствиями. Среди них большие голубые глаза героев...

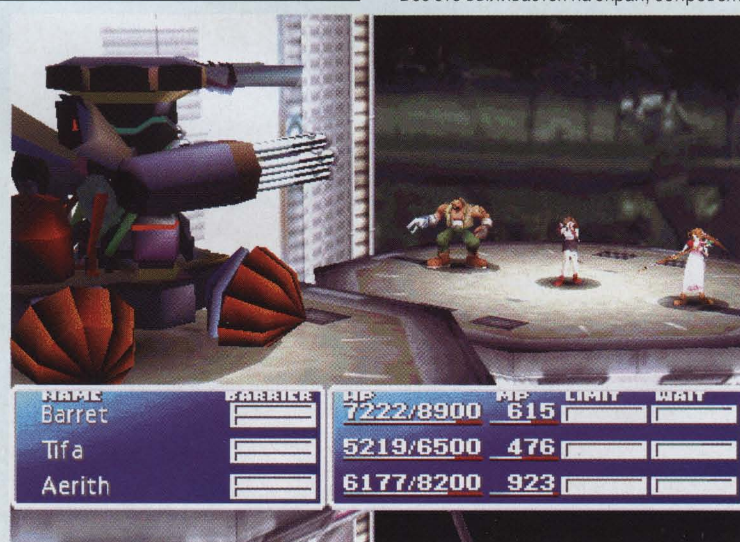
Несмотря на все вышеуказанное, Final Fantasy всегда пользовалась популярностью. Значит, в игре есть что-то помимо японского фольклора. А именно gameplay.

Сами авторы называют созданную ими боевую систему FF7 "походовой в реальном времени". Действительно, каждый участник стычки двигается только в свою очередь и имеет ограниченное количество очков, которые тратятся на все действия. Словосочетание "в реальном времени" означает, что вам не придется нажимать на кнопку окончания хода. Дело в том, что над ходом можно раздумывать лишь ограниченное количество времени. Если вы не успеваете что-либо сделать, то это исключительно ваши проблемы.

Необычными могут показаться и средства, с помощью которых ведется бой. Ожидайте встретить жуткий винегрет из средневекового холодного и современного огнестрельного оружия, магии и суперударов. Приобретая experience-очки, герои могут развивать в себе достаточно необычные таланты и смертоносные атаки. Еще более интересна концепция магии. Upgrade'ы для своих магических способностей герои находят, отнимают, покупают в виде кристаллов, содержащих ту самую мистическую эссенцию. Каждый кристалл посвящен определенной стихии (огонь, воздух и так далее) и может быть использован на вооружении или кольчуге. Обработанный таким образом предмет обретает магические свойства! При ударе меч может параллельно использовать и заклинание. И это только начало. Вы сможете смешивать эффекты от разных кристаллов, по сути дела самостоятельно изобретая заклинания. Довольно симпатичная идея.

Как обычно, в подобные "порты" вкладывается минимальное количество усилий. В руки обладателей PC игрушка попадет практически приставочной — что явно скажется на раскладке клавиатуры. К счастью, программисты Squaresoft все-таки потрудились и сделали 3D-ускоренную версию графического "движка".

Игра должна появиться совсем скоро, в конце нынешней весны.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

По ту сторону сна

Еще один труд о приключениях во сне. На этот раз игра с гордым названием **Underlight** будет ролевой и онлайновой. Выпускаемая в начале мая фирмой Lyra Studios, РПГ уже





имеет поддержку MPlayer на использование серверов. И хотя игра на подходе, но известно о ней по-прежнему очень мало.

Само название "онлайновая" предполагает участие большого количества игроков. Это становится возможным благодаря MPlayer. Мир Underlight весьма нестандартен — даже по меркам привыкших ко многому RPG-фанатов. Начиная игру, вы погружаетесь в сон. Только в таком состоянии вы можете проникнуть в иной мир, страну, которая существует для всех спящих. Ваш герой не обладает стандартными физическими параметрами, зато имеет силы для того, чтобы не только влиять, но, в буквальном смысле, изменять параллельную реальность.

Забравшихся в собственные сны игроков необходимо чем-то развлекать. Для этого предназначены кошмары. Вместо обычных злодеев вам придется бороться с порождениями человеческого мозга, которыми управляют Nightmare Lords. Борьба ведется как с помощью оружия, так и посредством магии. Надо сказать, что "туземная" магия тоже весьма необычна. Ее основные направления называются Воля, Предвиденье, Прочность (Упругость) и Ясность. С помощью заклинаний вы сможете управлять собственными снами и сопротивляться влиянию других людей.

С набором опыта игрок поднимается в ранге. Вы сможете присоединиться к одному из Великих Домов, представляющих собой сообщества игроков. Периодически Дома воюют друг с другом или с кошмарами, также предпринимающими попытки взять в руки власть над реальностью сна. Добравшись до более высоких чинов, игрок сможет стать Учителем. Это действительно интересная концепция. Умудренные игровым опытом пользователи смогут обучать новичков, передавая им часть своих знаний в той или иной области. Для этого "деды" будут предлагать студентам всевозможные квесты. Получается, часть квестов в игре не только передается, но и придумывается пользователями.

На словах система кажется несколько ненадежной. Что помешает Dread Lord'y из UO немного набедокурить и создать негативные квесты? Пока что разработчики борются с PKiller'ами простейшим способом — собирают жалобы. Убийства не приветствуются, и каждый игрок может сделать донос на своего обидчика, который, в свою очередь, может быть лишен account'a.



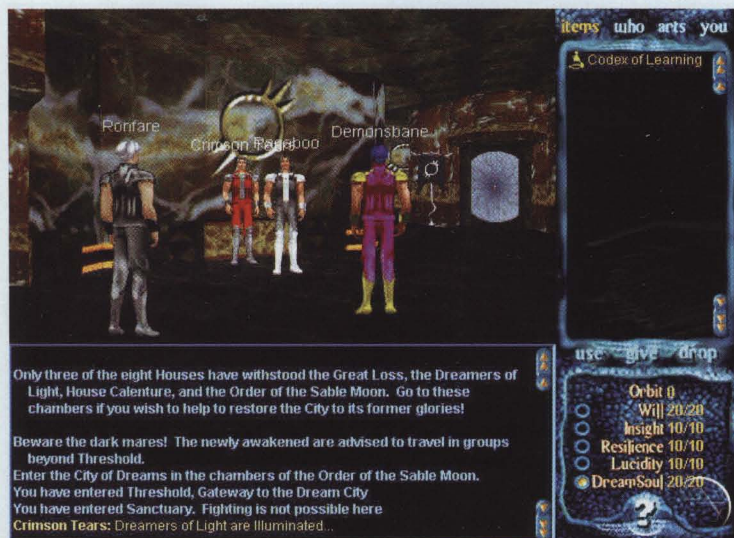
Интересно, что авторы игры решили не использовать преимущества 3D-акселераторов. Игроки представлены спрайтовыми фигурками и, по расчетам разработчиков, смогут с легкостью играть в 16-битном графическом режиме на P90 с 16 Мбайт RAM.

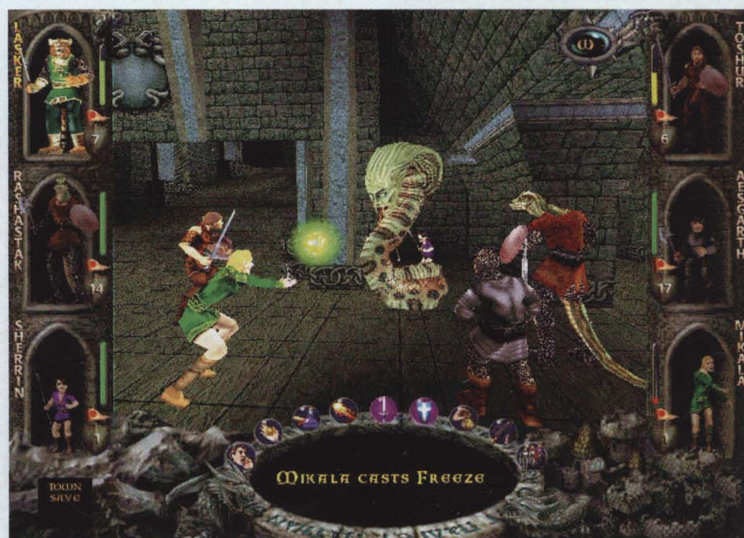
Ничто не вечно

Компания Virgin Interactive с гордостью объявляет о ведущихся работах над "новой классической RPG" **Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness**, или "Подойдите ближе, Бандар-Логи". Руководителем проекта является господин Bradley, ответственный за выпуск нескольких частей Wizardry от SirTech. Времена меняются, и вот этот человек организовал собственную команду Heuristic Park. Быть может, вы даже могли слышать что-то об этом проекте. Чуть раньше игра называлась Deep Six. По причинам, доселе неизвестным, название было изменено без всяких пояснений — что внесло некоторую путаницу.

Убийства не приветствуются, и каждый игрок может сделать донос на своего обидчика, который, в свою очередь, может быть лишен account'a.

Обладая некоторым опытом создания классических RPG (и это не пустые слова), Heuristic Park твердо знает свою цель. Уже самые первые шоты полностью трехмерного "движка" с полигональными монстрами выглядят







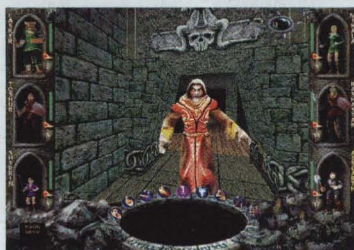
многообещающе. То же самое можно сказать и о гибкой игровой системе.

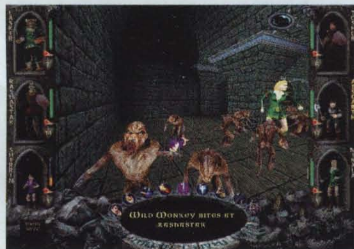
Завязка предельно проста. Очередное ужасное зло просыпается в вашей волшебной стране. Вы набираете команду из шести человек, способную остановить пробуждающегося Нехорошего Парня и его прихвостней. Далее авторы тщательно перечисляют сладкие подробности богатой системы генерации персонажей: 10 рас (не обязательно гуманоидных), 15 классов, включающих в себя не только стандартный набор "маг — воин — вор", но и такие необычные варианты, как ниндзя или валькирия.

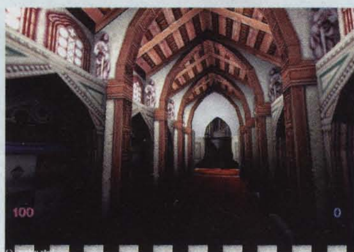
Приятно, что уже сегодня игра обладает крепким графическим engine'ом. Вы сможете смотреть на мир либо глазами любого из шести героев, либо наблюдать за ходом сражений со стороны — таким образом управление персонажами значительно облегчается. Вторая полезная функция заключается в способности управления ходом времени в игре. Этим разработчики пытаются объединить сразу две системы, походовую и реального времени. В любой момент игрок сможет перейти из одного режима в другой, подбирая наиболее эффективный для себя вариант. Кроме того, будут существовать некоторые промежуточные режимы, преимущества которых пока не раскрываются.

Игра изначально создавалась в расчете на широкую популярность сетевых режимов. Вы сможете играть вместе с друзьями, и каждый будет управлять своим персонажем. С другой стороны, интересным представляется вариант боя "партия на партию", когда любой из соперников имеет контроль сразу над шестью героями.

Примерная дата выхода Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness — октябрь 1998 года.







Колесо вращается

В преддверии выставки Е3 в Атланте разработчики многих "секретных" до этого момента проектов начинают по частям сплавлять информацию журналистам. Сайт **Wheel of Time**, ролевой игры от Legend по одноименному произведению Роберта Джордана, был открыт уже довольно давно. Но кроме пары сработанных художниками шотов и информации об использовании героического "движка" от Unreal здесь не было ничего. К счастью, времена меняются.

Проект готовится в плотном сотрудничестве с автором широко известной серии "Колесо времени". Джордан отслеживает сюжетную часть игры, дабы она не очень контрастировала с содержанием книжной серии.

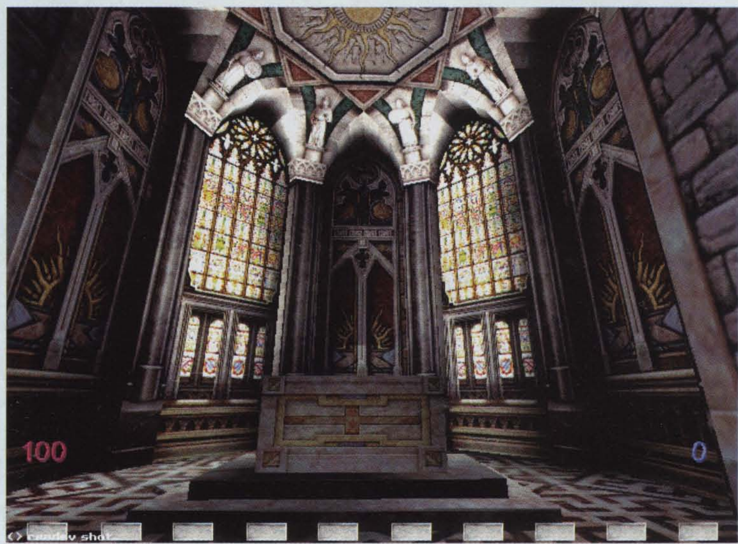
Расстановка сил в волшебном мире "Колеса" такова. Некое злобное существо по имени Темный отбывает срок в импровизированной тюрьме уже несколько тысяч лет. И все это время неугомонный Монте-Кристо пытается выбраться на волю, для чего в хвост и гриву использует своих рабов. Силы добра, понятное дело, не собираются объявлять гаду амнистию, активно сопротивляясь поползновениям злых тварей. Важно понять одно: борьба идет не между отдельными личностями, а между целыми группировками. Какую бы роль в игре вы ни выбрали, в вашем подчинении окажется реальная сила, которой вы сможете управлять и которая поможет вам достигнуть вашей цели.

Итак, действующие лица. На ваш выбор будет предложено четыре героя. Айз Седай, "хорошая" женщина-маг, и Ишамаэль, могущественный маг, приспешник Темного, очевидно, представляют диаметрально противоположные силы. Где-то посередине между ними обитает предводитель белоплащников, ордена, по идее, борющегося с Темным. На самом деле, Дети Света могут выкидывать самые разнообразные фортели. Самая непонятная роль отведена Псу, прообразом которого является человек-с-заколдованным-ножом из книжной серии. Его помыслы также абсолютно неочевидны. В зависимости от выбора персонажа вам придется так или иначе подчиняться характерной для героя тактике. "Хорошие" не разносят все налево и направо, а "плохие" не склонны к морально положительным поступкам. Фиксированного скрипта для всех четырех героев не существует — исход игры зависит от тех шагов, которые ваш герой делает в процессе игры.

И еще одна замечательная деталь. Оказывается, Wheel of Time с самого начала планировалась как чисто multiplayer-игра. И только потом был добавлен режим single player, сюжетная линия которого, кстати, уже готова. Зафиксировано и примерное время действия игры — задолго до рождения любого героя из хитовой книжной серии.

Вы сможете смотреть на мир либо глазами любого из шести героев, либо наблюдать за ходом сражений со стороны...





Назад, в прошлое

Александр Вершинин

Ancient Evil

Эта игрушка навевает самые ностальгические воспоминания по ушедшим восьмидесятым. CGA-мониторы, игры на дискетах и пора расцвета компьютерных РПГ. Ancient Evil выходит лишь в 98 году и запускается под Windows 95, но по уровню исполнения это продукт десятилетней давности.


Игры подобного рода сейчас вызывают лишь удивление и недоверчивые взгляды. К сожалению, это оправдано. Ancient Evil и ей подобные получили смертельную рану еще в начале 1997 года, когда Blizzard выпустила свою гениальную Diablo. И этим все сказано.

Махровый дилентатизм

Даже не глядя в графу credits, можно было догадаться, что программист всего лишь один. Равно как и художник. Игрушке не хватает глобального подхода, с которым признанные лидеры индустрии вылизывают свое детище.

Как и любая игра shareware-класса, Ancient Evil содержит описание в readme-файлах. Там детально изображаются все действия героя, все шесть уровней магических заклинаний, раскладка клавиатуры и, конечно, сюжет.

Вот здесь авторы слегка перестарались. Дабы прочесть непомерно длинное вступление, вам потребуется десять-пятнадцать минут. Не забывайте — этот продукт, относится к категории аркадно-ролевых игр, которые обычно обходятся вообще без intro. Вкратце же сюжет выглядит следующим образом. Злой мальчик, ученик чародея, вырастает в злобного старикана (процесс описан подробно). В возрасте семидесяти лет старый таракан отправляется в некое место, где похоронено Древнее Зло. Старичок возвращается оттуда через тридцать лет, ничуть не обветшав. Из древнего подземелья дряхлый маг делает что-то вроде публичного парка развлечений для воинов и искателей приключений. Вот только один раз войдя в склеп за обещанной хитрым магом наградой, никто не возвращается назад. Проходит триста лет (!!!). Маг не умирает, прочие же гибнут. Фанфары! На сцену взбирается Герой, то есть вы.



Немного RPG?

Оказывается, в катакомбах уже давно пригрелся культ служения смерти, который как раз и подкармливается мяском тех отважных, что сами идут на убой. Впрочем, это личное дело каждого.

В полной игре вы сможете выбирать из четырех классов: воин, маг, рейнджер и вор. Последние два, вероятно, требуют пояснений. Ranger искусно пользуется луком и владеет целебной магией, а thief умеет находить секреты, прятаться в тени и обезвреживать ловушки. В тестовой версии, попавшей в редакцию, оказался доступным лишь один герой, warrior.

Система генерации персонажа не балует оригинальностью. "Кубиками" вбрасываются значения strength, intellect, toughness, способность перено-



1. Даже эти малыши могут легко запинать вас.

2. Нечто в робе — это Палач.

3. Сложнее, чем в Diablo, но проще, чем в UO.

сить боль и ранения от ударов, а также dexterity, влияющая на скорость ваших собственных ударов. Безыскусно.

Ужасы и кошмары

Не секрет, что Diablo не открыла ничего нового в жанре. Такие игры уже были, просто Blizzard блестяще выполнила свою задачу — намного лучше прочих.

Ancient Evil использует похожий на Diablo, только несколько более крупный изометрический вид. Герой сделан... как бы это помягче сказать... невнятно. То есть мы видим серую гуманоидную фигуру с мечом в руке, но больше никаких деталей разглядеть нельзя. Управление абсолютно неинтуитивно, неудобно, неудобоваримо. Клавиатурная раскладка просто не соответствует чисто аркадной направленности игры. Хождение с помощью клавиатуры утомляет — кнопки "налево" и "направо" разворачивают героя вокруг своей оси. Это приемлемо в shooter'ах от "первой" и "третьей" физиономий, но никак не в изометрической проекции. Мышь не спасает. Для того чтобы пойти куда-то, надо кликнуть дважды: один раз, чтобы повернуться в ту сторону, второй — чтобы тронуться в указанную точку. Дерется герой с правой кнопки. Если вы стоит спиной к нападающему, то вам придется сначала развернуть парня лицом в нужную сторону и только затем быть. А если на вас навалилась толпа? Вот это я и называю кошмаром.



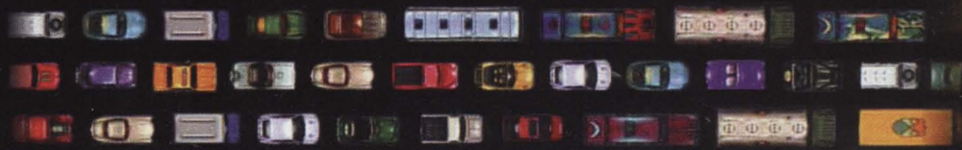
Если простая прогулка по подземелью становится делом достаточно сложным, то что можно сказать об остальных функциях персонажа? А между тем ваш герой может использовать рычаги, открывать двери, искать секреты, подбирать вещи и использовать их. На все вышеперечисленное есть специальная кнопка. Кликнув на дверь, вы не сможете ее открыть. Для этого придется нажать на "use" и только тогда коснуться злосчастного препятствия. Подбирать предметы еще сложнее. Если их несколько и они лежат один на другом, то на экране возникает целый список — своеобразная опись имущества.

Еще один бич игры — полная темнота. Да, видимо, авторы стремились добавить побольше настроения в игру. Но атмосфера получается несколько иная. Вас просто одолевает злость, когда кончаются факелы, новых не дают, а заклинание освещения так и недоступно. Понять, что на вас напали, можно лишь услышав предсмертный стон вашего любимого героя. И как в таких условиях можно набраться опыта для перехода на следующий experience-уровень в своем классе?!

В тестовом релизе игры всего два этапа. Каждый из них проходится за пять минут. Враги умирают пачками — только не забывайте поворачиваться к ним лицом. Подобное ощущение возникает, когда ваш маг из Diablo 49 уровня случайно забредает на первый "этаж" игры на normal-сложности...

Предварительный диагноз

Слишком темно, очень непродуманно. Дизайн отсутствует. По идее, у игроков должен развиться комплекс неполноценности на почве раскладки клавиатуры. Графика простовата. В игре слишком мало экшена и слишком много лишних функций для rogue-жанра. Господа программисты, возвращайтесь в свои восьмидесятые! А нас оставьте в покое — мы ждем Diablo 2.



Откусите ему ухо

Александр Вершинин

Quest for Glory 5: Dragon Fire

Что за ажиотаж? Я спрашиваю: что происходит? Почему игры враждебных жанров всем скопом навалились на маленький, несчастный отдел ролевых игр? Чего стоит одна Sierra: отнести игру с "говорящим" названием Quest for Glory к святая-святых! За это надо больно бить. Особенно по голове. Особенно слегка вырождающуюся Sierra On-Line.

Можно допустить, что когда-то "Сьерра" делала игры, а не коробки для них. Можно признаться, что давным-давно серия Quest for Glory (Hero's Quest) была играбельной. Конечно, играть героем гораздо хуже, чем уборщиком, но, по идее, это равноценные "должности". А вот после Dragon Fire все приличные люди должны кривить рот при упоминании фирмы и протяжно говорить "бу-у-у".



Большой палец смотрит вниз

Движение номер один. Пальцы сжаты в кулак, свободен лишь большой палец. Плавным движением поворачиваем кисть так, чтобы большой палец смотрел прямо в земную твердь — туда, где новозеландцы делают свое масло.

Официально пятидесятимегабайтная демонстрационная версия QG5 называется SneakPeek, то есть "первый взгляд". Разработчики игры, очевидно, не задумываются о последствиях: после *такого* первого взгляда второго обычно не бывает. Потому что QG5 — это и не RPG, и не квест. Установить вотчину программного продукта не удается.

Больше всего шокирует выбор одиночного или сетевого режима в главном меню игры. С каких это пор "квесты" поддерживают сетку? Впрочем, вне зависимости от вашего выбора вы неожиданно попадаете в меню генерации персонажа. Уже готовые герои относятся к весьма странным классам: fighter, *elsa*, thief, *magnum*, magic user. Названия классов, выделенные курсивом, кажется, являются именами собственными. Причем все классы кроме "имен собственных" имеют одинаковые модели персонажей. Уже забавно. Большой список доступных характеристик героя и его умений не смешит вообще, но заставляет надеяться на интересные способы прохождения этого ролевого квеста.

Мыльные пузыри

Кажется, вы только что видели слово "надеяться"? Зачеркните, поставьте "посмеяться". Людей, страдающих пессимизмом, просьба просто найти выход из игры.

Как всегда, сьрровский герой бегает по уже готовым задникам. Они, задники, нарисованы на удивление удачно и являются единственным достоянием игры. Потому что все, до единого, персонажи сделаны просто отвратительно. Ученые так и не смогли найти ответ на вопрос, почему некоторые люди так ненавидят окружающих. Если лекарство против этой страшной болезни уже найдено, просьба послать большую колбу в главный офис Sierra On-Line. Герои вроде бы и похожи на людей, но есть в их изображении что-то очень неправильное — то ли походка, то ли просто расположение позвоночника. С другой стороны, подозрения может внушать лицо — такого freshmaker'ы (то есть охранники порядка) заберут сразу и надолго.

Неважно, вернемся к сути вопроса. Да, в игре есть квестовые примочки. Так, можно говорить с NPC. Но кроме пары фраз в обитателей этого сказочного мира еще ничего не заложено. Разговоры ни к чему не приводят. С другой стороны, можно бегать. Но лишь по территории города, который, как известно, нарисован. Авторы квестовой ролевухи не потрудились оживить этот background, и вы могли бы с равным успехом перемещать своего героя по картинам художников-передвижников или фотографиям улиц Бостона. Эффект один — нулевой. Вламываться в дома герой не хочет: "это будет в полной версии". Зато вы умеете ходить и драться.

Хотя ходить поначалу тяжело. Ожидаемый "мышиный" интерфейс приказал долго жить, поэтому герой поворачивается налево-направо вокруг вертикальной оси, проходящей через его "сломанный" позвоночник. Кнопочки "вверх" и "вниз" дают движение вперед и назад. Также существуют кнопки атаки (1 штука), использования магии (1 штука), защиты (1 штука) и выхода из боевого режима. Бой невзыскателен. Просто подходите к чему-то, что выделяется на фоне красивого задника, и нажимаете на "атаку". После пятнадцати-двадцати нажатий можете выходить из боевого режима. Он уже умер. Еще вы сможете собирать магическое оружие, но не сможете его использовать...

Кратко

Сетевой режим. Четыре героя-калеки бегают по одному городу. Убивать можно.

Пазлы. Есть. Показанное никак не может быть включено в RPG. Это вам не "Пятнадцатая секунда Тридцать пятого гостя". Очень просто, но утомительно.

Превью. Добрая Sierra также покажет вам новые красивые задники, которые будут видны в полной версии игры. О боже, они скроллятся налево и направо!





1. Герой бегает по уже готовым задникам. Они, задники, нарисованы на удивление удачно и являются единственным достоянием игры.

Скромное обаяние аркады

Александр Вершинин

Hexplore

Нет, этого решительно нельзя было предвидеть. Все мало-мальски приличные ролевые игры в наше время получают сумасшедшую раскрутку — о них упорно пишут журналы, их названия на устах у фанатов. А тут такое — Hexplore от скромной, но обаятельной французской Infogrames, *почти убийца Diablo*. Потрясающе!

Разумеется, сетевой режим Diablo переплюнуть сложно. Равно как и изумительную, кристально четкую графику в игре. Hexplore рассчитана на одного человека — и расчет оказался точным. Игра тонко манипулирует потаенными струнами RPG'шной души, доводя человека до ошарашенно-влюбленного состояния, от которого можно избавиться только пройдя игру (или противно короткую демонстрационную версию) до самого конца. Что и было сделано.

Восторг?

С первого взгляда Hexplore не впечатляет. Простенькая, красочная графика оставляет впечатление "доморощенной". Управление героем осуществляется исключительно мышью, что кажется очень положительным после мучений с Ancient Evil. Левой кнопкой делается все — перемещение, удары, использование и подбор вещей и так далее. Правая кнопка... вращает камеру. Отношение к игрушке мгновенно меняется — становится интересно. Действительно, простенький по задумке ландшафт великолепно выполнен и, что очень важно, идеально подходит для ловушек и секретных проходов. Только вращая камеру, вы сможете увидеть каждый закоулок, а значит, найти секретные места и укрытые сундуки с полезняшками. И потом, разработчикам пришлось действительно создать все уровни, а не просто нарисовать их в одном фиксированном измерении.

Главное, что можно сказать о подвластных вам персонажах, — это то, что их много. Управлять одним-единственным воином просто надоело. Зато Hexplore позволяет вам набрать команду до четырех человек. Причем все герои имеют разные классы. Поверьте, это не пустой звук. Герои-одиночки последних ролевых игр обычно "универсалы". То есть могут использовать практически все оружие, а их специализация сказывается лишь на раскладке личной статистики. Ситуация в Hexplore абсолютно иная. И сразу шок: статистики героя просто не существует. Есть health bar, где указывается уровень здоровья, и есть experience bar, также демонстрирующий уровень героя.

Можно твердо сказать, что эту игру делают вещи. Каждый тип героя, а их как раз четыре — adventurer, warrior, magician, archer, — может использовать только предназначающееся ему оружие. Если класс персонажа и оружия совпадают, последнее автоматически экипируется. Оружие очень разнообразно — как по видам, так и по силе удара. Вам остается лишь указать, какое именно вооружение будет использовать персонаж в данный момент времени. Adventurer дерется катаной и швыряет мешочки с порохом; warrior умело пользуется топором, а также метает томагавки; на вооружении у archer'a меч, лук и даже болас, на время парализующие врага; ну а маг дерется посохом, поражает противника fireball'ами или насылает губительный дождь. Каждый раз, когда персонаж приобретает experience-очки, его мастерство владения оружием растет, заодно поднимая силу удара. Проходя этап за этапом, вы будете отыскивать как новые виды оружия, так и upgrade'ы к уже имеющимся. А что может быть приятнее, чем кидать сразу три огненных шара вместо одного?







1. Кажется, братва решила убить моего единственного героя...

2. Внутри таверны. Захватили warrior'a — и снова в бой.

3. Скромная деревушка. Но как нарисована!

Весело?

Враги поджидают вас повсюду. Они свободно перемещаются по карте, преследуя какие-то неведомые игроку цели. Увидев вашу компанию, неприятель набрасывается всем скопом, поддерживаемый огнем собственных лучников или метателей ножей. Но как же управлять сразу четырьмя героями? Легко. Элементарно! Вот в этом вся прелесть.

Кликнув на физиономию персонажа один раз, вы выбираете его и управляете только им. Двойное нажатие официально возводит героя в лидеры группы — все остальные следуют за ним и атакуют указанные ему цели. Алгоритм нахождения правильного пути на этапе разработан безукоризненно. За все время игры не было ни одного случая, чтобы "отставший" персонаж не присоединился к группе. По сути дела, если группа находится в одном конце экрана, а один из героев в другом и есть "приказ" о воссоединении, то можете не сомневаться — путь будет найден. AI не позволяет персонажам "цепляться" за углы, терять ведущего или застревать на предыдущей карте. Интересно, что алгоритм работает даже когда один из героев остается на предыдущей карте. Пожалуйста, заслуженные аплодисменты программистам! Грамотная работа. Кстати, такой же похвалы достойны и творцы карманной карты. По сути дела, камера просто "отъезжает" немного выше, позволяя взглянуть на целый уровень. Тем не менее вы можете управлять героями и наблюдать за их передвижением без всяких проблем. Воистину, есть чему поучиться.

Оставшись при нападении без вашего приказа, персонажи сами обороняются, мгновенно разбираясь с нечистью. Обыскивать трупы не приходится — все вещи вываливаются сами и вызывающе вращаются на месте, смахивая на лежащее оружие в Quake'е. Наиболее забавен тот факт, что experience в игре имеет твердую звездообразную форму. Вывалившись из трупа, звездочка терпеливо ожидает, чтобы ее подобрали. "Апгрейд" получает лишь один персонаж, тот самый, что подберет звездочку. А значит, вы сами можете выбирать, для кого настало время повышения.

Битвы выглядят красиво — особенно когда действует команда. Поневоле вспоминаются классические ранние "Ультимы", когда Avatar не был так одинок. Время может быть как "ускорено", так и "приторможено". Игрок сам выбирает необходимый темп. Небольшая деревушка способна предложить вам не только элементарнейшие квесты, но и некоторые подсказки и указания к действиям. Внутрь зданий можно заходить, а сундуки — обчищать. Впрочем, никто не обижается.

Тяжело?

Этапы Hexplore приятно удивляют разнообразием. На единственном level'е демо-версии поместилась пара больших карт с деревушкой и входом в крепость, множество подземных закоулков, пещер. Чтобы увидеть вход в пещеру за водопадом, вам сначала придется додуматься, что он там может быть, и соответствующим образом развернуть камеру. Многие предметы оказываются ключами к прохождению. К примеру, огромный валун около домика мага открывает доступ к мосту через озеро. Проблема в том, что активировать его может только magician. Под другим валуном, около деревни, находится вход в подземную келью. Опять же, чтобы получить доступ к хранящимся под землей сокровищам, вам придется каким-то образом активировать ключи-факелы, стоящие прямо в наполненном водой рве. Что делать? Плавать герои не умеют — они могут лишь перескакивать через разумного размера препятствия. Просьба отметить, что прыжки совершаются автоматически, без вашего участия, что избавляет игрока от псевдоэкшена с прыжками и бесконечными падениями. Малость, а приятно. Так как же перебраться через ров? Опять пригодится маг — только он умеет кидать fireball'ы, могущие запалить светильники.

На каждом шагу вы встречаете новые, совершенно неожиданные препятствия. Вход в замок охраняют две турели с установленными на них арбалетами. Они автоматически наводятся на ближайшего к ним героя и открывают ураганный огонь. На этот раз магия бессильна. Но помогает лучник, чьи стрелы наносят вред злобным механизмам. Кстати, наблюдать за состоянием здоровья противника очень легко. HP врага показываются в числовом виде, как только вы кликните на него. Это также позволяет судить о мощности вашего оружия: за сколько ударов топора вы уложите зомби?

Залы замка буквально кишат препятствиями. Стены изрыгают огонь, каменные плиты резво проносятся по полу, а специальное устройство безостановочно порождает сонмы атакующих вас призраков. Управлять механикой, то есть отключать ловушки, может только adventurer. Archer протиснется сквозь очень узкий проход благодаря своей agility. Warrior в состоянии сдвинуть рычаг, отпирающий огромный сундук. Все при деле! Изредка на полу встречаются огромные валуны, двигать которые можно в любую сторону — хоть обратно, к месту старта. Они, очевидно, предназначены для плит в полу, деактивирующих "стенное" пламя. Но даже если ваш герой умирает, попавшись в одну из ловушек, это не проблема. Повсюду щедро разбросаны специальные площадки, способные вернуть призрак к полноценной жизни. Возрожденному остается лишь вернуться за своим снаряжением.



Пожалуйста, заслуженные аплодисменты программистам! Грамотная работа. Кстати, такой же похвалы достойны и творцы карманной карты.

Игра проходится легко, с огромным удовольствием. Есть моменты, где нужно шевельнуть одной (не больше) извилиной, есть места, где можно славно подраться, есть злой волшебник в конце уровня, который может убить всех четверых и тем самым досрочно закончить вашу игру. С другой стороны, при продуманном подборе вооружения злодей убивается играючи. Что опять-таки *приятно*. Милая, очень милая игрушка. Возможно, хит — если наберется достаточное количество способных оценить ее людей.

P.S. Последний маленький сюрприз ожидал в конце — небольшое превью полной версии. А там! Огромное количество героев, новые ландшафты и *игра вчетвером по Интернету и сети*. Мой знакомый, доктор Рэй Музика, теперь может начинать очень сильно беспокоиться... По сути дела, Baldur's Gate уже здесь.







4. А вот плавать никто не умеет...
5: Карта. Я ее люблю!
6: В каком-то смысле это и есть знаменитое хождение по воде.
8: Эти валики вас могут ТАК раскатать...

Закрывая тему...

Матерый онлайновый боец Скар продолжает делиться секретами мастерства

Ultima Online

Александр Вершинин

Кажется, обстановка в Ultima Online понемногу стабилизировалась. Огорченные пользователи перестали кричать, что игра невозможна, а ее защитники перестали предлагать обидчикам памперсы и клерасил. Успокоилась и команда Origin, перестав выпускать новые патчи каждый день. В онлайновом Багдаде все спокойно.

Все, что было необходимо знать начинающим, уже было рассказано ранее (см. #2'98). Многие вещи меняются от патча к патчу, но суть игры остается прежней, Поэтому нынешние хинты посвящены вещам описательным — таким, как характеристики dungeon'ов. Кроме того, в этом тексте вы найдете информацию, не вполне очевидную, — к примеру, алгоритм приобретения nobility. Вот и все оглавление. К делу!

Хороший, плохой, злой

К несчастью, титул "злой" еще не стал официальным в UO. Зато и хорошие, и плохие ребята водятся в больших количествах. Алгоритм формирования титула рассчитан таким образом, чтобы ваш ранг также мог сообщить, насколько опытен ваш персонаж и в какой области он специализируется. Но, как и все медикаменты, эта система — оружие обоюдоострое, и в отдельных случаях вполне может подвести вас.



Задачей программистов UO было легко и наглядно классифицировать игрока как "хорошего" или "плохого". Самая простая функция, позволяющая с ходу определить титул героя, называется AllNames. При ее активации над всеми видимыми для вас живыми объектами, то есть игроками и монстрами, появляются их имена. Можно знакомиться, но мотивация здесь несколько иная — смотрите на цвет. Если имя героя выведено нежно-голубым, то он либо нейтрален, либо имеет положительный титул. Серый цвет имени покажет вам игрока с Dishonorable- или Dastardly-репутацией, а красный укажет на лордов Dark, Evil или Dread. Кроме того, перед именем лорда, вне зависимости от его "положительности" или "отрицательности", будет красоваться приставка "Lord". Монстры, настроенные к вам враждебно, также носят выведенные красным имена. Ну а нейтральные твари вроде огромных пресмыкающихся, праздно тусующихся в каждом подземелье, выделяются серым цветом.

Предположим, вы захотели приобрести наивысший ранг в том или другом лагере. Чтобы сделать это наиболее быстро и эффективно, необходимо знать тот самый алгоритм, который управляет титулом игрока. Не менее важно выполнять действия, способные принести пользу в вашем занятии.

Notoriety-счетчик абсолютно нового героя, еще не успевшего набедокурить, имеет нулевое значение. Совершая "добрые" или "злые" дела, вы либо прибавляете, либо отнимаете определенное количество очков от значения этого счетчика. Максимальное значение счетчика, равное +127, дает вам титул Grand Lord'a и один из virtue-щитов. Соответственно, -127 является максимумом (по модулю) для отрицательного героя и обеспечивает звание Dread Lord. Ну а на самом деле табель о рангах выглядит так:

Neutral (не имеющий титула)	(-23,23)
Honorable	(24,47)
Noble	(48,71)
Lord	(72,95)
Noble Lord	(96,119)
Great Lord	(120,127)

Отрицательные личности имеют точно такой же список, только по другую сторону от нуля, то есть:

Dishonorable	(-24,-47)
Dastardly	(-48,-71)
Dark Lord	(-72, -95)
Evil Lord	(-96,-119)
Dread Lord	(-120,-127)

Получая звание Grand Lord, вы можете рассчитывать на 25-процентную скидку во всех магазинах Британнии. Ну а стать virtue guard'ом, то есть, проще говоря, получить Order или Chaos Shield, можно лишь имея ровно +127 очков nobility.

Что касается отрицательных лордов, то они популярностью не пользуются. Dark Lords не могут продавать или покупать что-либо у NPC-персонажей. Ну а несчастным Evil и Dread вообще отказано в посещении зон, находящихся под защитой "guards of Lord British". Иначе говоря, в любом городе плохие мальчики и девочки убиваются сразу и









без объяснений. Кстати, на бесплатное восстановление со стороны healer'ов они также не могут рассчитывать. Приходится обходиться своими силами. Поэтому все серьезные РК имеют запасной персонаж, связного, который ходит за припасами, реагентами и вообще работает прислугой.

Как стать хорошим

Теперь непосредственно об алгоритме. Чтобы игроки не продвигались в чинах слишком быстро, программисты Origin сделали одно немаловажное ограничение — каждое новое nobility-очко прибавляется только один раз в пятнадцать минут. То есть, сделав один раз доброе дело, не спешите немедленно заниматься вторым — нет смысла. Вы потратите силы и ресурсы, но ничего не добьетесь. Еще одна тонкость состоит в том, что при входе или выходе из dungeon'a временной счетчик обнуляется. Не важно, почему вы вышли, пришлось ли вам использовать recall, чтобы убежать от врагов, или просто захотелось отдохнуть: после выхода из подземелья должно пройти ровно пятнадцать минут. Почему это так принципиально? Взгляните на те способы, с помощью которых можно воздействовать на nobility-флаг.

Универсальный способ для поднятия своего титула заключается в непрерывной охоте на монстров. Принцип элементарен: один "плохой", помеченный красным, монстр дает вам еще одно положительное очко. Но только однажды в течение пятнадцати минут. Именно поэтому надо стараться как можно больше оставаться в подземелье без вылазок наверх, за провизией. Достаточно развитый персонаж может оставаться в хорошем, то есть богатом на монстров подземелье около часа — оптимальный срок. Убийство монстров является единственным способом достичь титулов выше Lord. Все остальные трюки работают лишь до Noble.

Еще один эффективный прием, способный вам помочь, заключается в пожертвовании любых сумм денег, предметов или продуктов NPC-персонажам. Деньги принимают буквально все, а вот вещи берут только продавцы, специализирующиеся в этой области. Оружие и кольчуги идут оружейникам и кузнецам, магические предметы обитателям mages guild. Любое пожертвование дает одно очко.

До звания Noble вас способно "поднять" выполнение мелких квестов для NPC-персонажей. Просмотреть список доступных заданий обычно можно в таверне или гостинице, на доске объявлений. При успешном завершении задания вы получаете еще одно желанное очко.

Как стать плохим

Можете не верить, но негодяем стать значительно легче. Во-первых, способов куда больше. Во-вторых, некоторые способы отнимают у вас не одно, а сразу несколько очков. В-третьих, многие приемы понижают ваш notoriety, не сверяясь с пятнадцатиминутным тайм-аут-флагом. Вот сколько преимуществ!

Преступная карьера может начинаться с самых безобидных вещей — например с попрошайничества. Стоит вам некоторое время использовать begging skill, как ваш титул падает до Dishonorable. Впрочем, дальнейшие упражнения в этом ремесле результатов не дают. Пора заняться чем-нибудь более криминальным. Воровство подойдет. Каждая кража у положительного персонажа отнимает целых три очка. Впрочем, воры не уходят дальше Dastardly. А вот потом придется драться. Любая атака положительного PC или NPC может отнять у вас до 25 очков разом. Только это занятие способно довести вас до гордого звания Dread Lord.

Есть и другие способы понижения своего титула. Имеющие положительный статус персонажи не могут практиковать целительную или защитную магию на обладателях отрицательного notoriety. Очень немногие люди используют удобные боевые field-заклинания. Причина? Дело в том, что кто-нибудь может совершенно случайно забрести "на линию огня". Вне зависимости от того, почему это произошло, автор заклинания немедленно теряет nobility-очки.

Существует интересный способ уничтожения Grand Lord'ов, носящих virtue shields. Известно, что если по каким-либо причинам количество nobility-очков не равно +127, носитель экзотического щита лишается своей игрушки. И как! Щит взрывается в руках или сумке несчастного, в мгновение ока убивая его. Так что редкий virtue guard может позволить себе fire field, energy field, poison field или paralize field. Еще один любопытный вариант уничтожения носителей щитов предполагает, что у нападающего есть минимальный положительный титул. Заметив, что жертва только что реализовала заклинание Magic Reflection, вы немедленно атакуете его с помощью магии. Spell отражается на вас — считается, что виноват именно Grand Lord. Щит взрывается... Вуаля!

Универсальный способ для поднятия титула заключается в непрерывной охоте на монстров. "Плохой" монстр дает вам еще одно положительное очко...



Один важный вывод из всего сказанного о титулах. Notoriety только косвенно указывает на боевые качества вашего героя. Конечно, Dread и Great Lord'ами просто так не становятся. Но, нападая на скромного Dis-









honorable, всегда помните, что это может быть бывший Dread, по совместительству оказавшийся Grandmaster Mage. Титулы могут изменяться по вашему желанию, что только добавляет азарта игре.

Парки отдыха UO

Despise

Этот dungeon находится чуть севернее столицы, города Britain. Путь к нему лежит через протяженное узкое ущелье, излюбленное место нападения PK. В действительности, это самый любимый PKiller'ами dungeon. Туда приходят в основном новички, которых так легко убить. Компании PK собираются либо у входа, либо в "предбаннике" подземелья с двумя лестницами на этапы. Последнее чревато, так как вы не сможете увидеть засаду, пока не войдете внутрь.

Первый этаж встречает нас стандартным набором из rats, skeletons, zombies и одного-двух water elemental'ов.

Первые два уровня подземелья явно рассчитаны на начинающих. На первом обитают mongbats, rats, slimes. Второй этаж предоставляет немногим больше — zombie, skeletons, ratmen. Все они идеально подходят для тренировки боевых качеств свежевылупившегося героя. Слово предостережения: в северном углу второго этажа раньше гуляла lich, очень скверная тварь. Третий этаж населяли earth elementals, giant scorpions и пара drakes. К последним приближаться не советую ни под каким соусом. Убьют.

Covetous

Covetous располагается в горной гряде к западу от Vesper и югу от Minoc. Ранее один из лучших dungeon'ов по подборке монстров. После установки патчей первый этаж проходится довольно просто, а вот второй... На втором этаже непрерывно появляются орды rats и harpies. Они берут исключительно количеством. Причем так удачно, что иногда вы просто не сможете пошевелиться — уже до самой смерти. Около небольшого озерца всегда есть один water elemental, а переход к третьему этажу охраняет пара gazer'ов. Эти, кстати, тоже не подарки. Третий этаж подземелья может похвастаться набором skeletons, ghouls, slimes, rats, zombies. В огромном тронном зале всегда тусуется lich. Если спуститься вниз по северо-западной лестнице, то на четвертом этаже обнаружится знаменитая "комната лага". Название не случайно, так как по необъяснимым причинам в этом небольшом помещении постоянно нарождаются новые монстры. Вы просто не можете ходить! Как результат — чудовищное "торможение" игры, погубившее не один десяток знатных воителей. Скорее отсюда!

Deceit

Находится на самом удаленном северо-восточном острове. По непонятным причинам является излюбленным местом для забав PK. Именно там они охотятся на монстров. Первый этаж встречает нас стандартным набором из rats, skeletons, zombies и одного-двух water elemental'ов. Второй уровень подземелья представляет новых героев — skeleton knights. Это очень крепкие парни, способные втроем "уговорить" опытного героя за несколько секунд. Ниже, на третьем этаже, находится импровизированное "болото", в котором постоянно, как на конвейере, нарождаются lich. Безумно опасное место. Связь отключается на пару секунд — и вы труп.

Wrong

Самый северный dungeon, Wrong находится к западу от Minoc. По идее, в этом подземелье обитают большие парни типа ogre, trolls, ogre lords. Тем не менее в моменты посещений он был свободен от монстров и особого интереса не вызывал. Быть может, последние патчи изменили эту скучную ситуацию?

Hythloth

Самый любимый, самый родной dungeon! Почему? Почти полное отсутствие PK (он находится на самом южном острове) и неплохая подборка монстров помогают получить максимум удовольствия от охоты. К тому же здесь обитают орки и их сородичи, которые всегда носят много хороших вещей и золота. На первом этапе вас встречают лишь rats, slimes, orcs. Случайный respawn может занести и hell hounds, но в основном они проживают на втором уровне. Вот там и начинается веселье. Хороший герой без проблем укладывает полный орочий respawn: несколько orcs, orc lords, обязательно один orcish mage и ettin. Зачастую вместе с ними бродит gargoyle — более серьезный соперник (благодаря своей магии). Но хуже всего нарваться на волчью стаю. Один hound — это жертва, два — проблема, три — смерть. В respawn'е их восемь штук. Судите сами. Третий этаж, отделенный коварной ловушкой-телепортером, наводняют daemons, fire elementals, gazers. В общем, тяжелая артиллерия.

Shame

Обитель духов к западу от Britain. Здесь представлены *все виды elemental'ов:* earth, water, fire, air, blood. Внизу обитают достаточно неприятные NPC-маги. Да, они тоже убивают! На первых двух этажах слишком скучно — на последних слишком опасно.

Destard

Находится к юго-западу от Trinsic и является самым опасным местом в UO. Уже на первом этаже вас встречают drakes. Ниже, куда доберутся лишь немногие, обитают dragons. Без комментариев. Это сама смерть.

P.S. Пожалуй, все об Ultima Online. Возможно, через некоторое время будет лишь репортаж из Test Center, где авторы игры обкатывают новые идеи, дабы затем воплотить их в жизнь на всех игровых серверах. Кстати, там уже почти готова совершенно новая, сложная система титулов, абсолютно не похожая на используемую ныне. Будет ли она воплощена в жизнь? Читайте об этом в следующих номерах Game.EXE!

И Г Р О В О Е   Ж Е Л Е З О

Cyberman 2



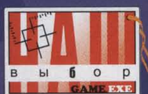
Cyberman 2 — отличный выбор для поклонников Descent-образных игр. Этот джойстик может быть очень полезным и в некоторых других аркадах

118

Monster 3D II

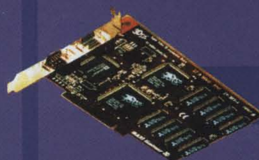


Monster 3D II, без сомнения, будет отличным выбором для обладателей мощных компьютеров.



120

Guillemot Maxi Gamer 3D



Guillemot Maxi Gamer 3D — добротно сделанный Voodoo Graphics-акселератор. Неплохой выбор для ограниченных в средствах любителей игр.

121

Canopus Pure 3D



Без сомнения, Canopus Pure 3D — лучший акселератор на чипсете Voodoo Graphics из всех виденных нами.



122

Николай Радовский

Timedemo demo1 Enter то есть Esc то есть извиняюсь. Привыкаю к клавиатуре, посему буду краток. Последствия тестирования Voodoo 2. Пришлось прогнать более 600 тестов (чистая правда!). Игрушку отобрали. Неврастения. PII 333 отобрали тоже. Раздвоение личности. Довольствуюсь PII 266 с Monster 3D. И так каждый раз. Безумно вредная работа. Вы не видели именной ППС-43 Мотолога? Попробуйте отобрать у него свежерецензированный Spec Ops. Вам неизвестны конструктивные особенности красновелосипедной цепи? Постарайтесь забрать у дедушки Олега StarCraft. Вы не знакомы с Думом? Мягко предложите Саше Вершинину сдать UO. А со мной так можно. Железку принял — железку сдал. Какой был монстр, какой был монстр. Где моя валерьянка?



Все шесть

Железный отдел Game.EXE тестирует джойстик Logitech Cyberman 2

Николай Радовский

С первого взгляда второй Cyberman впечатляет размерами и футуристическим дизайном. Однако манипулятор прежде всего интересен конструкцией рукоятки: пластиковый конус с диаметром основания около 7 см и высотой в 3,5 см позволяет управлять объектом с шестью степенями свободы. Как? Три оси контролируются перемещением ручки в направлениях: вперед/назад, влево/вправо и вверх/вниз. Вращение рукоятки вокруг любой из осей обеспечивает еще три степени свободы. При этом диапазон перемещений ручки по каждому из направлений невелик (2-3 мм), однако джойстик очень точно отслеживает малейшие изменения ее положения. В левой части Cyberman'а расположены восемь кнопок.

Предполагается, что рукояткой нужно управлять большим и указательным пальцами правой руки, в то время как левая рука располагается на кнопках джойстика. Итак, с осями и кнопками разобрались: первых — шесть, вторых — восемь.

Установка

Установка Cyberman 2 проста и приятна: подключаем к гейм-порту и инсталлируем драйверы. Даже калибровка не нужна (более того, противопоказана!). О драйверах для этого джойстика следует рассказать отдельно. "Софт" написан очень грамотно и удобен для использования. Есть возможность запрограммировать любую из кнопок джойстика или переопределить его оси. Для каждой игры можно создать отдельный профиль с установками. Причем драйверы будут автоматически отслеживать запуск игры и применять соответствующий профиль.



Неприятная особенность: Cyberman 2 не умеет работать в DOS. Если вы хотите использовать этот джойстик в старых играх, их (игры) придется запускать из-под Windows 95.

Descent 2 как тестер

В комплекте с джойстиком поставляется незабвенный Descent 2 в версии для Windows 95. С этой игры я и начал тестирование. На привыкание к управлению ушло около получаса. После чего я научился довольно резво перемещаться по бесконечным лабиринтам. Джойстик позволял очень точно прицеливаться, а восьми кнопок вполне хватало для того, чтобы не пользоваться клавиатурой. Употребляя лишь рукоятку, можно полностью контролировать движение и ориентацию корабля в трехмерном пространстве. При этом управление удобно и интуитивно понятно. Перемещение ручки вперед (назад/вверх/вниз/влево/вправо), как бы банально это ни звучало, приводит к движению корабля в аналогичном направлении, а ее вращение вокруг одной из трех осей — к повороту юнита.

Единственное неудобство — ограниченный диапазон перемещений ручки не позволял быстро развернуться на 180 градусов.

К сожалению, мне так и не удалось заставить Cyberman 2 нормально работать в DOS-версии Descent 2. Существующие 3Dfx-патчи для этой игры рассчитаны именно на DOS. Windows-версия Descent 2 с 3D-акселераторами не работает.

Тем не менее для игр вроде Descent Cyberman 2 — самый удобный из протестированных нами когда-либо контроллеров. Я окончательно убедился в этом, запустив Forsaken. По-моему, Forsaken даже лучше, чем Descent, подходит для демонстрации преимуществ этого джойстика.

Quake

Несомненно, многих читателей интересует вопрос: а как он в Quake? Предварительно скачав с web-сайта Logitech конфигурационный файл для Quake 2, я протестировал Cyberman 2 в "Игре 1997 года" (по версии .EXE).

Эксперименты по отстрелу врагов с помощью этого джойстика не изменили моей уверенности, что пара "мышь + клавиатура" остается наиболее эффективным орудием квейкера. Cyberman 2 не обеспечивал быстрой реакции мыши, а две из шести степеней свободы в Quake просто не используются (если не брать в расчет плавание). Впрочем, по понятным причинам, я не мог отдать игре в Quake с Cyberman 2 столько же времени, сколько с мышью. Поэтому не исключено, что после недели непрерывной игры с этим джойстиком, я изменил бы свое мнение.

Ultim@te Race Pro

Следующим тестом стала игра Ultim@te Race Pro. Признаюсь, я неравнодушен к этому аркадному ралли. Cyberman 2 только подогрел мой интерес к творению Kalisto. Ранее я играл в Ultim@te Race с клавиатурой. Подопытный манипулятор позволил гораздо легче входить в занос, не теряя при этом контроля над машиной. Вообще говоря, управлять машиной, вращая ручку, гораздо естественней, нежели давя на дискретные клавиши. Конечно, этому джойстику далеко до автосимуляционных рулей, однако он и не претендует на титул "лучшее рулило". Просто еще один приятный аспект использования Cyberman 2.

G-Police

К сожалению, мне так и не удалось подобрать удобную настройку Cyberman'а для демоверсии G-Police. Игра отказывалась верить в существование джойстиков, имеющих более двух осей. Конечно, можно повесить "стрейф & слайд" на кнопки и использовать Cyberman в качестве стандартного двухосевого джойстика, потеряв при этом всю прелесть прибора. Жаль. По-моему, Cyberman 2 и G-Police просто созданы друг для друга.

Shadow Master

Но с самой неожиданной стороны Cyberman проявил себя в Shadow Master. Глубинная психоделическая сущность явления "Броневик со стрейфом" была не единожды вырыта и препарирована на страницах Action-отдела. Cyberman придал явлению полную логическую завершенность. Расставшись с этим джойстиком, мне пришлось стереть Shadow Master с винчестера. Играть с клавиатурой или геймпадом я уже не мог...

Итого

Cyberman 2 — отличный выбор для поклонников Descent-образных игр. Этот джойстик может быть очень полезным и в некоторых других аркадах (определить их можно, похоже, только опытным путем).

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарят фирму,

NAK Microware 203-3388

предоставившую для тестирования джойстик Logitech Cyberman 2 (кстати, его цена — $100).

Три лика Voodoo

Железный отдел Game.EXE тестирует сверхновый ускоритель Monster 3D II

Николай Радовский

Свершилось! Voodoo 2 наконец-то стал реальностью! На момент прочтения вами этих строк в магазины Москвы уже поступят первые партии Diamond Monster 3D II и Creative 3D Blaster Voodoo 2. Не дождавшись этого торжественного события, тестовая лаборатория .EXE сумела раздобыть один (увы, только один) Monster 3D II...

Ну а для того чтобы не ограничиваться тестированием лишь одного акселератора, мы взяли "на пробу" два ускорителя на чипсете Voodoo Graphics — Guillemot Maxi Gamer 3D и Canopus Pure 3D.



Как мы тестировали

Подопытные ускорители устанавливались в систему с 64 мегабайтами 10-ns памяти SDRAM, жестким диском Quantum Fireball SE 8.4, видеоадаптером Diamond Stealth 3D 3240 и монитором ViewSonic PT770. В тестах с процессорами Pentium и K6 использовалась материнская плата ASUS TX97-X, а в тестах с Pentium II — плата ASUS P2L97. Перед прогоном тестов мы устанавливали кадровую частоту монитора в играх 60 Гц и отключали синхронизацию с обратным ходом луча развертки для Direct3D и Glide.

Теперь немного о применяемых тестах.

Мы решили отказаться от искусственных тестов производительности в пользу тестов, базирующихся на реальных 3D-играх (самый известный из них — команда timedemo в Quake/Quake 2). Причин у подобного решения несколько. Во-первых, игры выдают результат не в условных единицах (полезных только при сравнении различных ускорителей), а в конкретных значениях fps (кадров в секунду). Во-вторых, из писем читателей я довольно часто узнавал, что вывод о производительности акселератора делался ими на основе результатов только одного теста — 3D Winbench. Столь широкая популярность этой программы привела к оптимизации некоторыми производителями акселераторов новых версий драйверов именно под 3D Winbench. Скандал разразился после публикации на популярном web-сайте Tom's Hardware Guide (www.tomshardware.com) результатов тестирования, демонстрировавших слабую зависимость показателей Winbench 98 от fps в реальных играх.

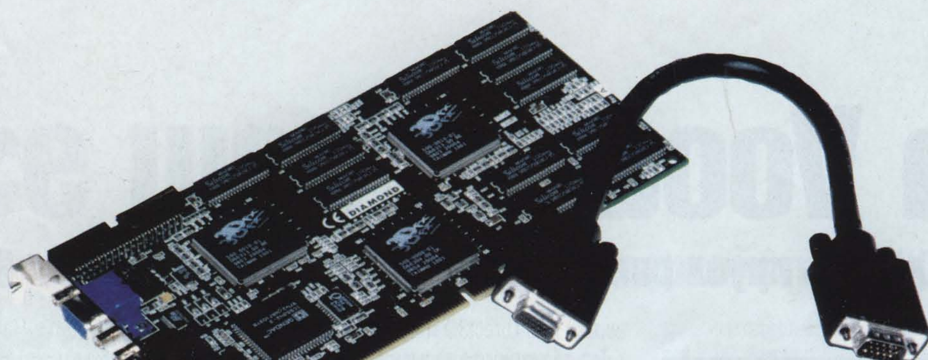
Зная ваш живой интерес к чипсету Voodoo 2, мы постарались протестировать Monster 3D II на максимально широком спектре центральных процессоров. Процессор Pentium II 375 — это разогнанный Pentium II 333. Разгон ЦП был проведен только для того, чтобы выявить производительность Monster 3D II на будущих версиях Pentium II.

Теперь подробнее о каждом из тестов.

В тестах GLQuake и Quake 2 использовались следующие демонстрации:

demo1 — классические тесты GLQ/Q 2. Выводят усредненное значение fps после демонстрации коротких фрагментов однопользовательской игры.

bigass1/massive1 — записи суровых сетевых deathmatch'ей GLQ/Q 2. Изо-



билуют сложными эффектами динамического освещения от выстрелов.

Доступны по адресам: http://www.voodoo-extreme.com/3Fingers/massive1.zip и ftp://cdrom.com/pub/idgames2/planetquake/demoland/bigass1.zip.

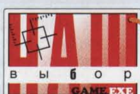
Turok: Dinosaur Hunter — использовалась демо-версия (V. 1.01) игры. Для получения результата достаточно

Похоже, что в стандартной конфигурации акселератор Voodoo 2 будет иметь именно 12 Мбайт памяти.

запустить Turok с опцией -benchmark в командной строке. Игра может работать с акселераторами Voodoo как через Direct3D, так и через Glide. Мы приводим показатели обеих вариантов игры.

Forsaken и Incoming — применялись демо-версии игр. Для получения результата в случае с Incoming игра запускалась с опциями -gameindex -screenmode в командной строке.

Monster 3D II	
Цена:	$250
Чипсет:	3Dfx Voodoo 2
Тип памяти:	EDO, 25 нс
Объем видеобуфера/ буфера текстур:	4/4
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	130
Использованная версия драйверов Direct3D:	4.10.01.0200
Использованная версия драйверов Glide:	2.5



Первые впечатления

В яркой коробке были обнаружены: сам акселератор, "проходной" (или сквозной) кабель и CD-ROM с драйверами и документацией. Сквозной кабель от Monster II чуть ли не в два раза толще всех виденных нами прежде. Похоже, что компания Diamond серьезно позаботилась об экранировании кабеля. Плата занимает 1/2 полноразмерного слота PCI. В Monster 3D II используется 25 нс EDO-память Silicon Magic (чипы могут работать на частоте 100 МГц). На обороте акселератора зарезервировано место для дополнительных 4 Мбайт под буфер текстур. В российском представительстве Diamond Multimedia нам сообщили, что в ближайшее время компания планирует отказаться от выпуска 8-мегабайтных версий Monster 3D II в пользу 12-мегабайтных плат. Похоже, что в стандартной конфигурации акселератор Voodoo 2 будет иметь именно 12 Мбайт памяти.

Напомню, что чипсет Voodoo 2 включает три процессора: два TexelFX2 и один PixelFX2. Процессоры TexelFX2 (их еще называют TMU — Texture Memory Unit) отвечают за обработку текстур, а PixelFX2 обрабатывает пиксели. Два текстурных процессора позволяют за один проход накладывать две текстуры на один пиксель (этот метод называется мультитекстурированием). Для чего это нужно? Дело в том, что в некоторых современных играх (классический пример — Quake 2) сложные эффекты освещения достигаются путем смешения текстур освещения (их также называют картами освещенности, или lightmaps) с текстурами освещаемых объектов. До появления Voodoo 2 наложение карт освещенности требовало повторного прохода, отнимало много времени и снижало скорость игры. Поддержка мультитекстурирования обещана только в DirectX 6. На сегодня эту функцию поддерживают лишь Glide и OpenGL.

Инсталляция

Инсталляция Monster 3D II прошла без проблем. Плата устанавливается и соединяется с видеоадаптером точно так же, как и классический Monster 3D. После установки драйверов в разделе свойств монитора (Display Properties) появляется дополнительная закладка "Monster 3D II", с установками кадровых частот монитора и гамма-коррекции в играх. Однако самые интересные параметры обитают в меню Advanced Properties, вызываемом кнопкой Advanced. Меню позволяет: разогнать Monster до 95 МГц (стандартная частота — 90 МГц), отключить синхронизацию с обратным ходом луча развертки и включить трилинейную фильтрацию текстур для Direct3D-игр, использующих мип-мэппинг. Эксперименты с последней опцией никаких результатов не принесли: следов трилинейной фильтрации в Jedi Knight и нескольких других играх нам обнаружить так и не удалось.

Несколько слов о совместимости

Несмотря на заявления 3Dfx о полной совместимости Voodoo 2 с Voodoo Graphics, проблемы все-таки есть. Некоторые игры, написанные для старых версий Glide, отказываются работать с Voodoo 2. Справедливости ради стоит отметить, что для большинства игр, имеющих проблемы совместимости с новым чипсетом, уже выпущены патчи. На момент написания этого обзора нам было известно десять игр, которые пока не удалось запустить на Voodoo 2: Carmageddon, Extreme Assault, iF-22, Ignition, Jet Moto, JetFighter 3 Platinum, Screamer Rally, Tigershark, Triple Play 99, Twisted Metal 2. Патчи и демо-версии игр для Monster 3D II, а также адреса розничных продавцов этого ускорителя в России можно найти на web-сайте Diamond Underground (www.diamondmm.ru/underground).

Скорость

Перейдем к самому интересному в Monster 3D II — скорости. Чаще всего производительность 3D-акселератора характеризуется двумя параметрами: скоростью текстурирования (fill rate) и скоростью обработки треугольников (polygon throughput). Скорость текстурирования выражается в количестве пикселей, которые акселератор способен обработать за единицу времени.

Есть и еще один параметр, напрямую к 3D-ускорителю не относящийся, но имеющий существенное влияние на скорость 3D-игр, — пропускная способность ЦП, то есть скорость, с которой центральный процессор может посылать данные (треугольники) 3D-акселератору. Эта характеристика зависит как от мощности ЦП, так и от используемой игры.

Увеличение разрешения в игре не прибавляет работы центральному процессору, но существенно увеличивает нагрузку на 3D-ускоритель. Так, переход от 640x480 к 800x600 примерно в 1,6 раза увеличивает количество пикселей, обрабатываемых акселератором. Если 3D-ускоритель обладает достаточным



резервом скорости текстурирования, то увеличение разрешения не приведет к существенному снижению fps. Обратите внимание: на всех системах с процессором Pentium переход с 640x480 на 800x600 практически не влиял на скорость игр. Объяснение таково: слабый (дожили, это я о Pentium 200 MMX!) центральный процессор не может поставлять треугольники ускорителю с адекватной скоростью. Поэтому смена Monster 3D на Monster 3D II в Pentium-системе даст не более чем 50-процентный рост fps в современных играх (GLQuake не в счет). Двукратное увеличение производительности можно получить лишь в системах с Pentium II. Я отдаю себе отчет, что после публикации этих строк ко мне придет масса писем с обвинениями в чрезмерной любви к процессорам Intel. Ответ банален: взгляните на результаты. В наших тестах максимальный рост производительности наблюдался при смене Pentium 233 MMX на Pentium II 233 (эти процессоры работают на одинаковой тактовой частоте!).

На диаграммах (см. стр. 123) также прекрасно видна практически линейная зависимость скорости игр от тактовой частоты ЦП. Ограничения скорости текстурирования Monster 3D II начинают реально проявляться только на очень мощных процессорах (PII 266 и выше).

Похоже, что единственной игрой, не ограниченной скоростью ЦП, остается однопользовательский GLQuake. В разрешении 800x600 игра умудряется выжимать из Voodoo 2 максимальные fps даже на Pentium 166 MMX. Увы, Quake 2 не обладает столь скромными запросами к процессору.

К сожалению, опять не лучшим образом проявил себя AMD K6 200. За единственным исключением, он стабильно отставал от Pentium 166 MMX во всех наших тестах. Возможно, появление K6 3D изменит ситуацию к лучшему, однако начало производства этих процессоров перенесено на май.

Итого

В современных играх скорость текстурирования Voodoo 2 практически не является сдерживающим фактором. Скорость игр, особенно в низких разрешениях (имеется в виду 640x480!), ограничена только производительностью ЦП. Стандартным разрешением для Monster 3D II и других акселераторов на новом чипсете станет 800x600. Monster 3D II, без сомнения, будет отличным выбором для обладателей мощных компьютеров. Стоит ли владельцам Pentium'ов срочно менять Voodoo Graphics на Voodoo 2? Не уверен. Надо четко понимать, что такой обмен не приведет к двукратному увеличению fps (разумно ожидать не более чем 50-процентный выигрыш).

Guillemot Maxi Gamer 3D

Цена:	$140
Чипсет:	3Dfx Voodoo Graphics
Тип памяти:	EDO, 50 нс
Объем видеобуфера/ буфера текстур:	2/2
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	130
Использованная версия драйверов Direct3D:	2.15
Использованная версия драйверов Glide:	2.13

Gamer 3D — типичный представитель многочисленного племени 4-мегабайтных акселераторов Voodoo Graphics. Кроме самого ускорителя в комплект поставки входят: документация, "проходной" кабель и диск CD-ROM с драйверами, патчами для нескольких игр и полезными утилитами. Фирма Guillemot не разрабатывает собственные версии драйверов для Gamer 3D, а поставляет плату с драйверами компании 3Dfx. В этом нет ничего страшного, так как ни один производитель Voodoo-акселераторов не пишет для них ПО "с нуля", а лишь модифицирует драйверы от 3Dfx.

К поставляемому с Gamer 3D сквозному кабелю не возникло никаких претензий. Сама плата стабильно работала на 57 МГц. У читателя может возникнуть резонный вопрос: чем,



собственно, Gamer 3D лучше Monster 3D? Ответ банален: ничем, но ничем и не хуже. Просто это еще одна альтернатива. Тесты производительности Gamer 3D сюрпризов не принесли: в пределах погрешности измерений результаты полностью совпадали с показателями Monster 3D. Мы протестировали Gamer 3D на максимально возможном спектре ЦП для того, чтобы выявить зависимость скорости типичного Voodoo-акселератора от мощности центрального процессора. Каковы результаты?

Основные достоинства Pure 3D — увеличенный с двух до четырех Мбайт буфер текстур и наличие выхода на телевизор.

Взглянув на диаграммы, можно убедиться, что основным фактором, сдерживающим 3D-производительность на системах Pentium II, является скорость текстурирования чипсета Voodoo Graphics. Переход с Pentium II 233 на Pentium II 333 практически не приводил к росту производительности (максимальный разрыв ничтожен — 2,3 fps). Даже в современных играх (очень жадных до ресурсов ЦП) мощный центральный процессор может поставлять акселератору данные со скоростью, превышающей возможности Voodoo Graphics по их обработке. Ограниченная пропускная способность чипсета приводит к малой эффективности использования акселераторов Voodoo Graphics в мощных системах с процессорами Pentium II (PII 266 и выше). Тем не менее существенное снижение цен на эти ускорители сделает их подходящим вариантом для недорогих игровых систем. В апреле компания Guillemot обещает начать поставки Voodoo 2-акселераторов Maxi Gamer 3D II (в Москве их следует ожидать в мае) и снизить цены на первое поколение Gamer'ов.

Подведем итоги. Guillemot Maxi Gamer 3D — добротно сделанный Voodoo Graphics-акселератор. Неплохой выбор для ограниченных в средствах любителей игр.

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарят фирмы, предоставившие 3D-акселераторы для тестирования:

Diamond Multimedia Russia	956-1254
MegaTrade	945-8877
"Гарант-Сервис+"	932-9246

Отдельная благодарность фирме **"Техника-Сервис"** (202-3545) за предоставленное оборудование!

Canopus Pure 3D

Цена:	$185
Чипсет:	3Dfx Voodoo Graphics
Тип памяти:	EDO, 35 нс
Объем видеобуфера/буфера текстур:	2/4
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	130
Использованная версия драйверов:	2.50



Этот интересный 3D-ускоритель уже неоднократно упоминался в наших обзорах, однако возможность воочию убедиться в его достоинствах представилась нам лишь недавно. Основные достоинства Pure 3D — увеличенный с двух до четырех Мбайт буфер текстур и наличие выхода на телевизор. Многие пользователи ошибочно полагают, что дополнительная память позволит играть на Pure 3D в большем, чем на стандартных 4-мегабайтных Voodoo, разрешении. На самом деле, "лишние" два мегабайта добавлены к буферу текстур и не могут быть задействованы в видеобуфере. Напомню, что максимальное разрешение ограничено именно объемом видеобуфера. Теоретически чипсет Voodoo Graphics может адресовать 4-мегабайтный видеобуфер и 4-мегабайтный буфер текстур. Хотя увеличение объема видеобуфера до 4 Мбайт позволит играть в разрешении 800x600 с z-буферизацией, скорости текстурирования Voodoo Graphics просто не хватит для эффективной работы в этом разрешении. Расширение буфера текстур куда полезнее. Его недостаточный объем приводит к необходимости постоянной дозагрузки текстур и может серьезно сказываться на скорости игры.

Мы не стали тестировать Pure 3D на всем спектре систем, ограничившись только Pentium II 300 и Pentium 200 MMX.

В тестах Quake 2 этот акселератор на 1-3 fps обогнал Maxi Gamer 3D. Казалось бы, результат несуществен. Однако эти несколько fps набираются из-за отсутствия у Pure 3D кратковременных падений производительности, вызванных загрузкой текстур. Именно такие падения скорости наиболее ощутимы во время игр. Запустив Quake 2 на Pure 3D, я убедился в конкретной пользе расширенного буфера текстур. По субъективной оценке, игра работала заметно быстрее, чем на стандартном 4-мегабайтном Voodoo-акселераторе.

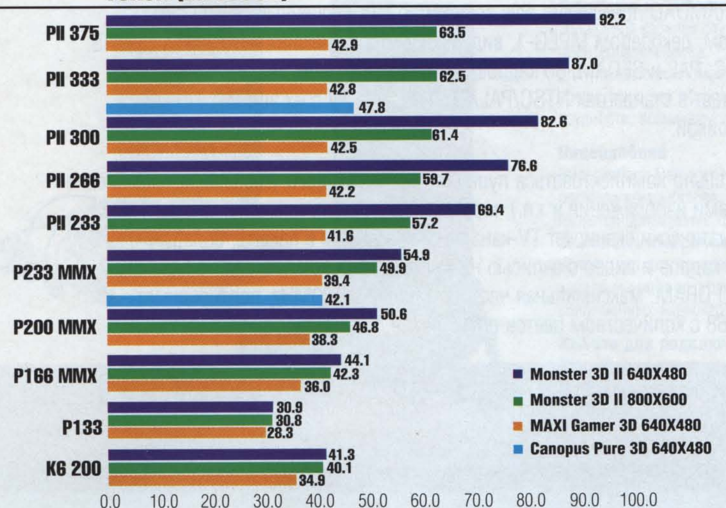
Сам Pure 3D выполнен очень аккуратно. Предусмотрена даже возможность установки кулера: на плате есть крепление для радиатора и разъем питания для вентилятора. Мечта для любителя разгона.

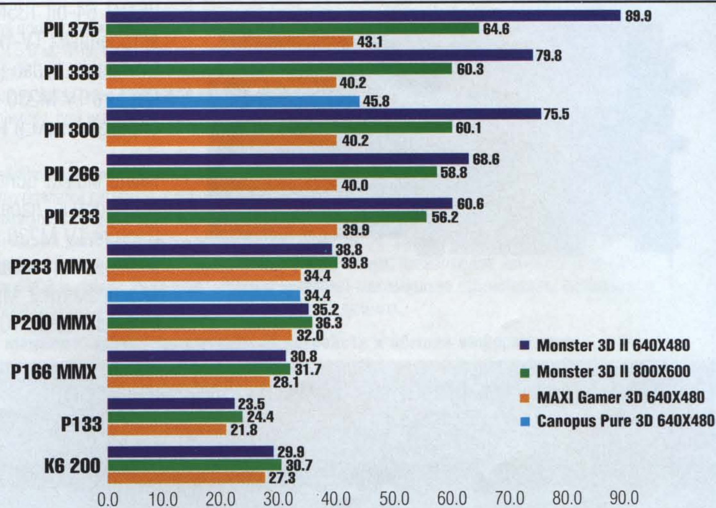
TV-выход (на плате есть как композитный, так и S-Video-разъемы) позволяет подключить к Pure 3D телевизор и наслаждаться игрой на большом экране. Не верьте надписи на коробке акселератора, гласящей о совместимости только с телевизорами стандарта NTSC. В панели управления Pure 3D есть установки формата TV-выхода, позволяющие выбирать между стандартами PAL и NTSC. Мы подключили к ускорителю телевизор системы PAL и убедились, что информация на коробке — бессовестный обман трудящихся. Хотя телевизор не может конкурировать с дисплеем в резкости и отсутствии мерцания изображения, возможность игры на большом экране перекрывает все недостатки с лихвой. Нам понравилось качество TV-выхода Pure 3D. Добавлю, что в комплекте поставляются все необходимые для подключения к телевизору кабели. Пустячок, а приятно.

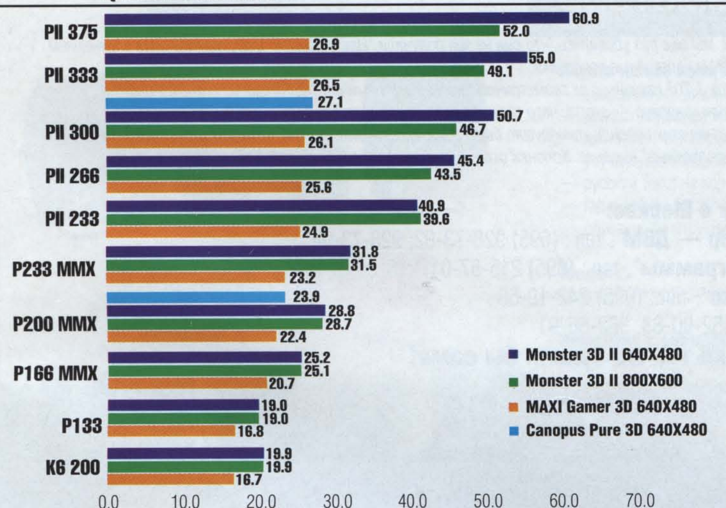
В заключение о драйверах. Признаюсь, такого количества настроек в панели управления я не встречал еще ни у одного Voodoo Graphics-акселератора. Можно: разогнать Pure 3D до 60 МГц (мы установили частоту 57 МГц), отключить синхронизацию с обратным ходом луча развертки и настроить TV-выход.

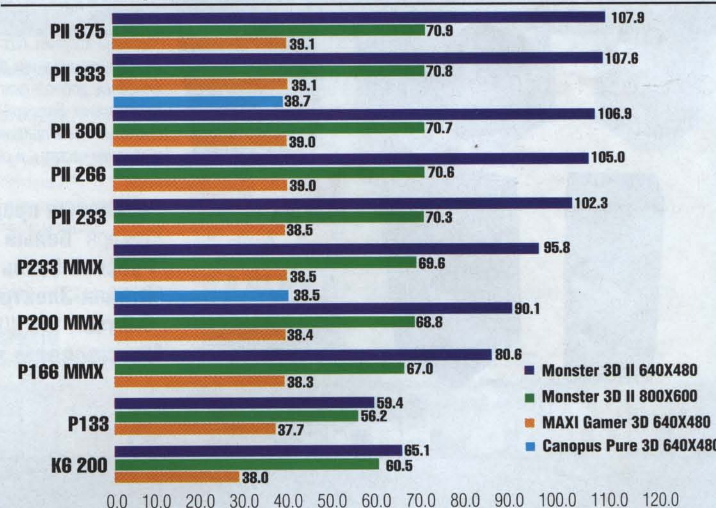
Итог таков. Без сомнения, Canopus Pure 3D — лучший акселератор на чипсете Voodoo Graphics из всех виденных нами. Жаль, что его широкие продажи в Москве начались лишь незадолго до появления ускорителей Voodoo 2. Тем не менее компания Canopus не только не прекращает выпуск Pure 3D, но и начала производство упрощенной модели — Pure 3D LX, отличающейся отсутствием TV-выхода. Если вы не можете позволить себе Monster 3D II, обратите внимание на Pure 3D.

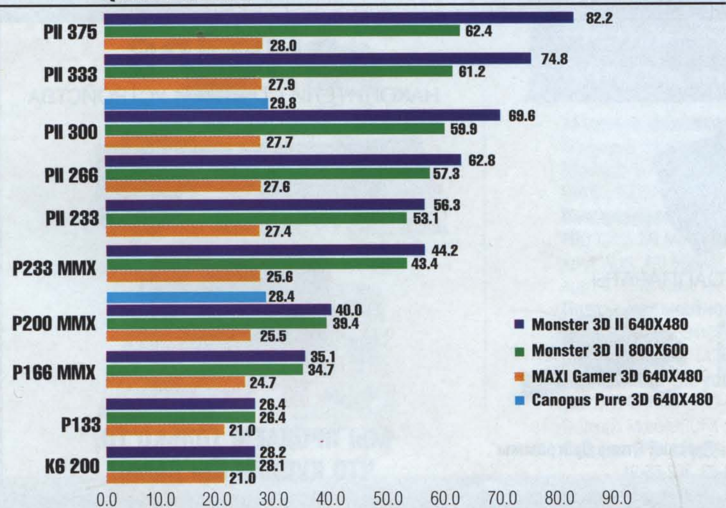
Итоговые диаграммы, построенные по результатам тестирования ускорителей

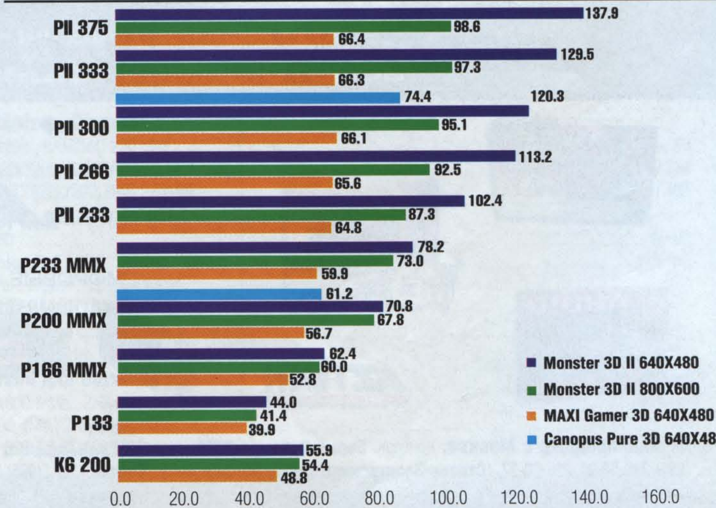




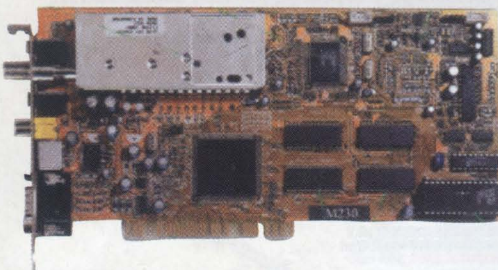








Плата Capture TV M230



Компьютерная плата Capture TV M230 фирмы Tekram на основе графического процессора Ati 264VT 64-bit 135MHz RAMDAC превращает ваш компьютер в полноценный телевизор со встроенным TV-тюнером, декодером MPEG-1, видеовходом для внешних источников (S-VHS, Composite Video (NTSC, PAL и SECAM, 30 кадров/с) и стереовыходом для звука.
Capture TV M230 работает в стандартах NTSC/PAL/SECAMCable TV с их автоматическим определением и настройкой.

Плата может дополнительно комплектоваться пультом дистанционного управления (управление громкостью, параметрами изображения и т.п.), модулями телетекста и вывода титров (NTSC). Capture TV M230 автоматически сканирует TV-каналы с занесением в память, обладает возможностью захвата кадров и видео с записью на жесткий диск компьютера, имеет объем видеопамяти 2 Mb EDO DRAM, максимальная частота развертки 120MHz, поддерживает разрешение до 1024x768 с количеством цветов до 16,7 млн.

Cat Software Ltd. Москва, шоссе Энтузиастов, 23. Тел./факс: (095) 232-3775, 273-8679, 273-8651, 273-3396, 273-2291, e-mail: catsoft@orc.ru, www.orc.ru/~catsoft

Лучшие колонки для вашего компьютера!



Более 20 моделей!!!

"Тестируя колонки Jazz Hipster, мы еще раз убедились, что они не зря получили "Наш выбор" в прошлом году, хотя в нынешнем прослушивании у них были весьма достойные соперники.
Основные добродетели колонок J-707 связаны с их геометрическими параметрами и материалом, из которого они изготовлены. Большой деревянный корпус — это то, чего так не хватает большинству мультимедийных колонок.
Очень мягкое и приятное звучание этих колонок единодушно было признано лучшим. Тот случай, когда радует все — и басы, и средние частоты, и очень "прозрачные" высокие. Колонки отлично сбалансированы!" ***(Game.EXE #8'97)***

Розничные продажи в Москве:
Концерн "**Белый Ветер — ДВМ**", тел.: (095) 928-73-92, 928-73-94
"**Русский Стиль Программы**", тел.: (095) 215-57-01, 215-20-57
"**Стилан-Электроникс**", тел.: (095) 242-19-58
"**Синтез**", тел.: (095) 362-90-83, 362-66-91
Мы продаем только то, что купили бы сами!



Оптовые продажи: "Теле-Сервис МС". Тел.: (095) 482-1132, 482-5410, www.tele-service.ru

Мультимедийные продукты

AZTECH
ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ ДЛЯ ШИНЫ PCI



CASIO
КАРМАННЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ CASSIOPEIA



ЦИФРОВЫЕ ФОТОАППАРАТЫ



PHILIPS
НАКОПИТЕЛИ CD-ROM И УСТРОЙСТВА ЗАПИСИ CD-R/RW





МЫ ПРОДАЕМ ТОЛЬКО ТО, ЧТО КУПИЛИ БЫ САМИ!

Розничные продажи в Москве: Концерн "**Белый Ветер — ДВМ**", тел.: (095) 928-73-92, 928-73-94, "**Русский Стиль Программы**", тел.: (095) 215-57-01, 215-20-57, "**Стилан-Электроникс**", тел.: (095) 242-19-58, "**Синтез**", тел.: (095) 362-90-83, 362-66-91

Оптовые продажи: "Теле-Сервис МС". Тел.: (095) 482-1132, 482-5410, www.tele-service.ru

Эксклюзивный распространитель журнала «Game. exe» ЗАО «Компьютерная пресса»

E-mail: kpressa@computerra.ru

Фирмы, в которых вы можете приобрести наш журнал:

МОСКВА

Оптово-розничная продажа — фирма «ЛОГОС-М»
Торговые точки фирмы «Глобус» в метрополитене
Киоски агентства «Метропресс»
Киоски «Роспечать»
Киоски фирмы «Центр Прессы»
М-н «Библио-Глобус», ул. Мясницкая, д. 6, www.biblio-globus.ru.
Торговые точки в супермаркетах и мелкооптовая торговля — фирма «МААРТ»
Торговые точки фирмы «Метрополитеновец» в метрополитене
Торговые точки фирмы «Сегодня Пресс»
Оптовая продажа — фирма «Роспресс»
Оптовая продажа — фирма «Возрождение»,
Оптовая продажа — фирма «Спрос-КонфОП»
Компьютерные салоны фирмы «КомпьюЛинк»

РОССИЯ

ООО «Пресса»
г.Архангельск, т./ф. (8182) 23-92-03
ИЧП «Эрго»
Астрахань, т./ф. (8512) 24-6345
ТОО НПП «Алтай-Компьютер-Сервис»
г.Барнаул, т./ф. (3852) 24-3531
Компания «Ралма»
г.Владивосток (4232) 46-25-86
ЗАО «КП-Владимир»
г.Владимир, т. (0922) 22-25-38
ООО «КК КРИСТА»
г.Волгоград, т./ф. (8442) 34-2463
ООО «БИТ»
г.Воронеж, т. (0732) 71-19-12
СКБ «Контур» 620017
Екатеринбург, т. (3432) 51-1893
ТОО «Агентство Газеты в Розницу»
г. Екатеринбург, т. (3432) 53-84-34
ООО «Сегодня-Пресс-Байкал»
г.Иркутск, т. (3952) 28-1952
НИО «САН»
г.Казань, т. (8432) 75-5615, ф. (8432) 75-3979
Производственное объединение «Прогресс»
г.Казань, т. (8432) 38-7175
ОРТ-Трейд
г. Кемерово, т. (3842) 21-34-11
ТОО «Ласка Лтд»
Подписка и доставка курьером в Красноярске, т. (3912) 27-2324
ООО «Софтинком»
г.Магнитогорск, т. (3511) 32-5491, ф. (3511) 32-3883
АОЗТ «Урал-Лабтам»
г.Миасс, т. (35135) 3-2734
АКП «Арктика»
г.Мурманск, т. (8152) 47-39-98
ООО «Фрам»
г.Новосибирск, т./ф. (3832) 21-29-47
ОАО »НЭТА»
г.Новосибирск т.(3832) 46-05-05
ТОО «КАТЕК»
г. Обнинск, т. (08439) 673-78, 609-17
ОООО «Домашний компьютер»
г.Омск, т. (3812) 65-77-27
ООО «Компьютерный учебно-демонстрационный центр»
г.Омск, т. (3812) 54-79-36
ООО «Домино»
г.Пермь, (3422) 64-79-04
НПП «Технолинк»
г.Пенза, т./ф. (8412) 55-9813
Фирма «Материк»
г.Петропавловск-Камчатский, т. (4152) 11-00-35
«РИС-Р»
г.Ростов-на-Дону, т. (8632) 28-0985, ф. (8632) 28-5044
ЗАО «КП-Ростов»
г.Ростов-на-Дону т. (8632) 32-43-51
ООО «Метропресс»
г.С.-Петербург, т. (812) 316-5849
ЗАО Издательский дом «Наш мир»
г. Смоленск, т./ф. (08122) 2-05-56, т. (08122) 3-4720
ИРА «КП-Ключ»
г.Ставрополь, т. (8652) 32-71-27
ООО Компания «Технотрейд»
г.Сургут (3462) 22-59-47
ООО «Оргтехника»
г.Сургут (3462) 22-50-44
ЗАО «Компания Компьютер-Сервис»
г.Тюмень, т./ф. (3452) 36-7784
ИЧП «Все для Вас»
г.Тюмень, т. (3452) 33-6182
ООО ТД «Мозаика»
г.Ульяновск (8422) 31-46-59
ООО ПКФ «Клио»
г. Челябинск, т./ф. (3512) 65-2029
«Софт-Эйс»
г.Чебоксары, т. (8352) 22-60-22
«Эльф Софт Технологии»
г.Якутск, т. (4112) 44-61-76

БЕЛАРУСЬ

ЗАО «Бел.КП-Пресс»
г.Минск, т. (0172) 31-24-78
ИК ООО «РЭМ-инфо»
г. Минск, т. (0172) 70-4170
«Союзпечать»: гг. Брест, Витебск, Гомель, Гродно, Могилев

УКРАИНА

«Киевская Служба Подписки»
Киев. Подписка и доставка курьером по Украине. Подписной каталог бесплатно, т. (044) 245-2696, ф. (044) 212-0846

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВЫЕ И МЕЛКООПТОВЫЕ ФИРМ ЗАНИМАЮЩИЕСЯ РЕАЛИЗАЦИЕЙ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ, А ТАКЖЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ФИРМЫ, ИМЕЮЩ РОЗНИЧНЫЕ САЛОНЫ И ТОРГОВЫЕ ЗАЛЫ

Подписной индекс 41825 по Объединенному каталогу "Подписка-98"

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на журнал 41825

GAME.EXE — количество комплектов

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____ (почтовый индекс) (адрес)

Кому ____ (фамилия, инициалы)

Доставочная карточка

ПВ | место | литер | на журнал 41825

GAME.EXE

стои-мость	подписки ___ руб.		кол-во комплек-тов
	пере-адресовки ___ руб.		

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____ (почтовый индекс) (адрес)

Кому ____ (фамилия, инициалы)

Подписаться на журнал «Game.EXE» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98». Стоимость подписки на один месяц - 12 рублей (без учета услуг местного отделения связи).

Подписной индекс — 41825

ПОДПИСКА-98
ПЕРВОЕ ПОЛУГОДИЕ
ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ
1 Газеты и журналы России, книги и учебники
2 Издания зарубежных стран
3 Видеофильмы, аудиопродукция
ПОЧТА РОССИИ
1 ТОМ ГАЗЕТЫ И ЖУРНАЛЫ РОССИИ, КНИГИ И УЧЕБНИКИ

Cover Story

Starcraft is finally here. Thank you Blizzard! Two years of waiting for this "Post-WarCraft People's Game" – two years of beta-testing the gamers' patience? The game will indeed run on any people's computer. Blizzard has squeezed the most out of 256 colors. Everything is rigid and works perfectly well at user's first demand. Excellent sounds (though we turned the music off five minutes through the game). Wasn't it all already present in the best games in the times we only started to wait for Starcraft? Does Blizzard still possess the karma that will make this game as successful as its previous hits? How to preserve the best from them, incorporate the achievements realized in competitors' games, write a great story, make the code flawless, etc.? They know it all! They've made a great game again. With a control interface that most suits an RTS game and with multiplayer capabilities that meet today's standards. What else can we ask as a reward for our patience? WarCraft is still interesting to play two years after its release. Will Starcraft be still playable two years from now? Time will show. As of today, it's Our Choice!

Action

Die by the Sword, by Tantrum/Interplay, is more than a mere fighting arcade. Meet a unique combination of a 3rd person shooter and a fencing sim. Its innovative VSIM control technology turns the butcher's task of slicing your enemies into a REAL experience. Once you switch it on you'll never go back to other older and more familiar fighting modes (that are also standard in the game). The graphics engine is superb and takes full advantage of 3Dfx. All fights are so engaging and unforgettable. Our Choice!

Spec Ops: US ARMY Rangers, by Zombie/Ripcord Games, won't be fun without a 3Dfx card. The advertised "ultimate realism" is only limited to the rangers' outfit. The rest doesn't even come close or simply puzzles: where did you see it in real life, guys? (We urged you to give us a call!) No matter what they write in History or Geography books, we like the atmosphere of the game and with the right video card in our machines we give it Our Choice!

Fighting Force, by Core Desigh/Eidos, is a very dynamic fighting arcade game with plenty of elaborate kicks and weapons. Better suited for a console with a gamepad, it is still amusing and fun to play on a PC. Coop play even allows to kill the Big Boss!

Strategy

The first beta of **Soldiers at War**, by Random Games/SSI, brought quite a few surprises. 256-color graphics but thousands of detailed objects plus superb explosions. Control interface is easy but sometimes illogical. Its advanced graphics engine allows resolutions up to 1024x768. The level editor is delightful. Music, however, is boring and needs to be turned off.

Battlezone, by Activision, brings a powerful symbiosis of an intellectual action and strategy in full 3D. A great story with excellent realization. Great interface. The game is setting new standards and opens new horizons. Beware: the Soviet-American competition in space may be very addictive. Our Choice! In his interview to .EXE, **Andrew Goldman**, chief designer of Battlezone, reveals the secret story behind the creation of Battlezone and talks about future prospects of this inspiring game.

The Warhammer for Dummies series continues with tips for playing **Warhammer: Dark Omen** and an interview with its desighner **Karl Fitzhugh**.

Adventure

This month there is only one game worth talking about. If it goes on like this we'll have to close the department.

The Jorneyman Project: Legacy of Time, by Red Orb Entertainment, Presto Studios/Red Orb Entertainment, fascinates with its nice "atmosphere". It makes you bring to mind what an adventure game is all about. For the third time Agent 5 Cage Blackwood will be saving the History and Mankind from Time Violators. Make a stop in Atlantis, El-Dorado and Shangri-La and find treacherous Agent 3 Michel Visard who disappointed our hero in Part 2 so much. Our Choice!

Simulators

The demo version of **Grand Prix Legends**, by Papyrus/Sierra On-Line, shows excellent design and outstanding graphics implementation. Unforgettable driving experience! Though some tune up is needed for its final release.

M1 Tank Platoon II, by Microprose, is probably the best of all M1 sims and of all tank sims in general. Very nice 3D graphics, interesting missions, realism is quite up to the mark, and multiplayer mode is also available. Nevertheless, we wouldn't advise you to rely on the intro as your Military History source: the guys at Microprose have always had rather strange ideas as to what was and is available overseas. Take it only as a game that is worthy of Our Choice!

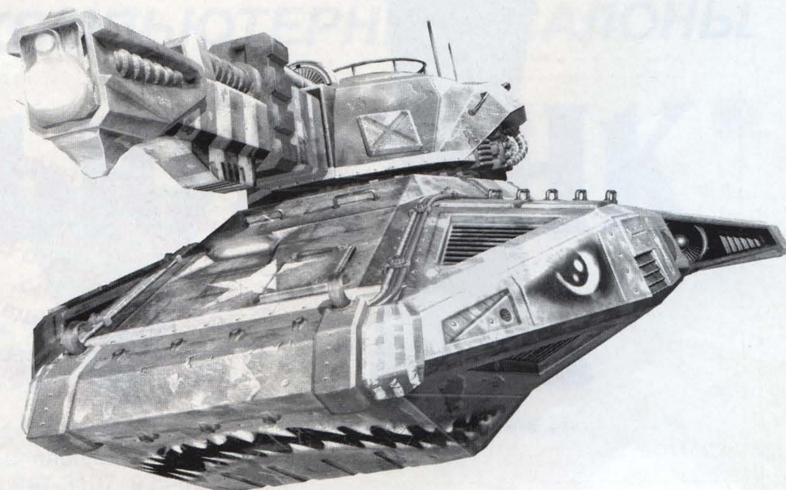
F-15, by Jane's Combat Simulations/Electronic Arts, breaks away from traditional Jane's looks only to become one of the most beautiful ones. Marvelous graphics (especially with a 3Dfx card), astounding realism (maybe except for the sounds), plenty of different types of missions and multiplayer capabilities. Our Choice!

RPG

Hexplore, by Infogrames, could be a sure Diablo killer. Crystal-clear graphics and great gameplay will make it the one! Easy controls for the four heroes. Play either Adventurer, or Warrior, or Magician, or Archer — either way you'll be delighted. Waiting to play it over the Internet.

Hardware

This month we tested the first Voodoo 2 based video card that became available in Moscow in comparison with Voodoo Graphics based cards. **Diamond Mosnster 3D II** received Our Choice! Special Prize goes to **Canopus Pure 3D**.



1С:МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Игра «*Аллоды: Печать тайны*» совмещает в себе лучшие качества двух популярных жанров - Ролевой игры и Стратегии реального времени.

Аллоды - изолированые участки мира, в каждом из которых возможны неожиданные встречи и странные обитатели. Один из аллодов отмечен печатью тайны: никто из тех, кто попадал туда, еще не вернулся назад. Что происходит на этом аллоде, кто стоит за происходящим?

Эту тайну предстоит разгадать вам!

Сюжет игры захватит вас с самого начала. Сила и хитрость, ненависть и дружба, благородство и предательство - все встретится на пути героя, решившегося на борьбу со злом.

- Оригинальный сценарий
- Графика высокого разрешения в 65536 цветах
- Трехмерный ландшафт с освещением в реальном времени
- Более 300 видов оружия и доспехов
- Детальная физическая модель
- Великолепный искусственный интеллект
- Уникальная Магия
- 15 потрясающих анимационных роликов
- Более 25 сюжетных миссий
- Более 50 типов тварей и чудовищ



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Мясницкая, 17 (м. «Лубянка»)
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
Ленинский пр-т,, 99, маг. «Электроника» (м. «Проспект Вернадского»)
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)
Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
Ломоносовский пр-т, 23, маг. «Кнакер» (м. «Университет»)
ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское»)
ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1
Можайский вал, 8,маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокузнецкая»)
ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)
Ленинский пр-т, 38, ТИД «Русская редакция» (м. «Академическая»)
ул. Крупской, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокузнецкая»)
Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)
Каширское ш., 66, корп. 3
ул. Вавилова, 55/7 (м. «Академическая»)

Абакан
ул. Пушкина, 113

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Братск
ул. Депутатская, 17

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3

Владимир
ул. Московская, 11

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57

Жуковский
ул. Гагарина, 24, к-тр «Взлет»

Зеленоград
корп. 1106Е, маг. «Nika Computers»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. Коммунаров, 353 А

Иркутск
ул. Лермонтова, 130
ул. Декабрьских событий, 49

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15, салон «SKY SYSTEMS»
ул. Кульман, 1, маг. «Импульс»

Мурманск
ул. Воровского, 15А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 20
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Борчанинова, 15

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
ул. Большая Зеленина, 16, маг. «RAMEC»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 16, маг. «Hi-Life Computers»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Челябинск
ул. Воровского, 36,
компьютерный салон «BEST»

Чита
ул. Амурская, 91

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Первомайская, 10
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/11 (м. «Университет»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); ул. Б. Полянка, 3/9 (м. «Полянка»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»); Ореховый б-р, 15 (м. «Домодедовская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).